STARFINDER®

МЁРТВЫЕ СОЛНЦА
СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ

АМАНДА ХЕЙМОН КУНЦ

«НЕБЬЮЛОР АУТФИТТЕРС ЗВЕЗДОХОД»

РАНГ 4

Средний исследователь.
Скорость: 10; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 1.
КБ: 15; **ЗН:** 15.
ПЗ: 65; **ПП:** —; **КП:** 13.
Щиты: лёгкие 60 (нос 15, левый борт 15, правый борт 15, корма 15).
Орудия (нос): лёгкий излучатель частиц (3d6, шаг дистанции 10 гексов).
Орудия (левый борт): лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).
Орудия (правый борт): лёгкая лазерная пушка (2d4, шаг дистанции 5 гексов).
Орудия (турель): скорострельная пушка (6d4, шаг дистанции 5 гексов, потрошитель).
Реактор: «Импульс» зелёный (150 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** броня (тип 4), бюджетные сенсоры большой дальности, двухузловой компьютер (тип 1), жилые отсеки (эконом), защита (тип 4); **Отсеки расширения:** грузовой отсек, медотсек, отсек синтезирования, потайной отсек.
Модификаторы: +1 к любым двум проверкам в каждом раунде, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 4 (минимум 1, максимум 6).

ЭКИПАЖ
Капитан: Запугивание +15 (4 пункта), Компьютеры +10 (4 пункта), Пилотирование +10 (4 пункта), стрельба +10.
Бортинженер: Инженерное дело +10 (1 пункт).
Бортстрелок: стрельба +10.
Пилот: Пилотирование +11 (1 пункт).

Классическая модель «Звездоход» производится повсеместно и представляет собой лёгкий и эклектичный корабль среднего класса, обладающий огневой мощью и большей частью удобств более крупных судов. «Звездоходы» эксплуатируются практически со времён начала потоковых перелётов, и эта проверенная временем модель распространена в мирах Соглашения по сей день и используется для перевозки пассажиров, буксировки, доставки грузов на дальние расстояние, провоза контрабанды и даже пиратских рейдов. «Звездоходы» особенно зарекомендовали себя в достаточно тесных условиях, например в Диаспоре и более мелких полях астероидов, где они с лёгкостью способны как уворачиваться от космического мусора, так и отражать атаки преследователей.

Надёжный корпус этого судна может похвастаться крепкой бронёй, сверхсовременными системами защиты, лёгкими щитами и простотой конфигурации внутреннего пространства. В стандартную комплектацию входит реактор «Импульс» зелёной модели и базовый потоковый ускоритель «Сигнал», а также четыре места под орудия. В просторных и удобных каютах могут разместиться до 6 членов экипажа, хотя с управлением кораблём можно справиться и в одиночку. Помимо этого, на звездолёте предусмотрены четыре просторных отсека расширения, которые владелец может использовать на своё усмотрение.

Большая часть обладателей и капитанов «Звездоходов» расширяют возможности корабля при помощи дополнительного оборудования, устанавливая улучшенные сенсоры большой дальности, чтобы узнавать о приближении других судов, или двухузловые компьютеры, чтобы компенсировать слабые стороны экипажа. «Звездоходы» можно с лёгкостью использовать для перевозки грузов, ведь в них можно организовать до четырёх грузовых отсеков, но многие предпочитают устанавливать медотсеки или отсеки синтезирования, а пираты и контрабандисты обычно организуют потайной отсек, в котором прячут запрещённый груз или награбленное.

Авторы

Руководитель разработки: Роберт Г. Мак-Крири
Авторы: Аманда Хеймон Кунц, Тёрстон Хиллман, Джейсон Кили и Оуэн К. К. Стивенс
Обложка: Дэвид Альварес
Иллюстраторы: Леонардо Борацио, Виктор Мануэль Леза Морено, Дэвид Мелвин, Мирко Паганесси и Pixoloid Studios (Александр Дочкин, Гаспар Гомбош, Дэвид Мецгер, Марк Молнар и Ференц Носов)
Картография: Дэмиен Маммолити

Креативные директоры: Джеймс Джейкобс, Сара Э. Робинсон и Джеймс Л. Саттер
Директор геймдизайна: Джейсон Балман
Руководитель разработки: Адам Дэйгл
Разработчик-координатор: Аманда Хеймон Кунц
Ведущий разработчик Organized Play: Джон Комптон
Разработчики: Кристал Фрейзер, Джейсон Кили, Джо Пасини и Линда Зайяс-Палмер
Ведущий креативный менеджер Starfinder: Роберт Г. Мак-Крири
Ведущий разработчик Starfinder: Оуэн К. К. Стивенс
Развитие Starfinder Society: Тёрстон Хиллман
Старший геймдизайнер: Стивен Рэдни-Макфарланд
Геймдизайнеры: Логан Боннер и Марк Сейфтер
Ответственный редактор: Джуди Бауэр
Старший редактор: Кристофер Кэри
Редакторы: Лиз Лидделл, Эдриен Нг и Лейси Пеллазар
Арт-директор: Соня Моррис
Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэл и Адам Вик
Менеджер по франчайзингу: Марк Морланд
Руководитель проекта: Гэбриэл Валуконис

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Финансовый директор: Джон Пэрриш
Технический директор: Вик Верц
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель
Вице-президент по маркетингу и лицензированию: Джим Батлер
Директор по маркетингу: Дженни Бендел
Координатор по общественной работе: Дэн Тарп
Директор отдела лицензирования: Майкл Кенуэй
Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж
Бухгалтер: Кристофер Колдуэлл
Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким
Директор по технологиям: Дин Людвиг
Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер
Директор по связям с общественностью и контент-директор: Крис Ламберц
Координатор онлайн-магазина: Рик Кунц
Сотрудники клиентской службы: Шарайя Копас, Катина Дэвис, Сара Мэри и Диего Вальдез
Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Уилл Чэйз, Мика Хоукинс, Хезер Пейн, Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд
Поддержка сайта: Роберт Бранденбург, Лисса Гийе, Эрик Кейт и Эрик Миллер

Русское издание

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Переводчик: Александр „Fry" Бурдаев
Дизайнер: Иван „deadline" Суховей
Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Зарифа Курочкина и Максима Николаева за помощь, оказанную при подготовке русского издания. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

ОБЛОЖКА

Эокс может быть мёртвой планетой, но на его поверхности достаточно опасностей как для живых, так и для нежити, например вампир цзян-ши — капитан Зира Веш, изображённая на иллюстрации Дэвида Альвареса.

ЧАСТЬ 3 ИЗ 6

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ 2
Автор: Аманда Хеймон Кунц

ЭОКС 38
Автор: Оуэн К. К. Стивенс

ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ 46
Автор: Тёрстон Хиллман

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ 54
Авторы: Аманда Хеймон Кунц и Оуэн К. К. Стивенс

КОДЕКС МИРОВ: КУРГАН 63
Автор: Джейсон Кили

ЗВЕЗДОЛЁТ «НЕБЬЮЛОР АУТФИТТЕРС ЗВЕЗДОХОД» ФОРЗАЦ
Автор: Аманда Хеймон Кунц

В тексте книги вы можете встретить упоминания других продуктов из серии Starfinder, но для игры они необязательны. С правилами, описанными в других книгах Starfinder, можно бесплатно ознакомиться на paizo.com/sfrd.

К91 Настольная ролевая игра Starfinder. Серия приключений, выпуск №3: Расколотые миры / Аманда Хеймон Кунц; пер. с англ. А. Бурдаева. — М.: Мир Хобби, 2019. — 64 с.: ил.

Преследуя культистов Пожирателя, герои отправляются к разрозненным миркам Диаспоры, где во время поисков секретной базы культа повстречают и космических пиратов, и другие опасности этого пояса астероидов. Найденные в Поле Потерянных улики приведут героев на мёртвый мир Эокс, где им предстоит столкнуться и с местным неживым населением, и с тайными агентами официально находящегося вне закона Флота мертвецов, чтобы в конечном итоге разузнать, что культ Пожирателя отправился в далёкую звёздную систему, чтобы отыскать древнее супероружие!

ISBN 978-5-9071701-0-0 УДК 794
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!». Подписано в печать 30.05.2019.
Печать офсетная. Формат 60×90/8 . Объём 8 усл. п. л. Тираж: 1000. Заказ №B3K-04285-19.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография», филиал «Дом печати — ВЯТКА», 610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

paizo

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

HOBBY WORLD
Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-837
www.hobbyworld.ru

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровыми системами Starfinder и Pathfinder.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1 (e), и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, так же как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины kishalee («кишали»), sivv («сиввы»), skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Поток»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1 (d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Starfinder Adventure Path #3: Splintered Worlds © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск №3: Расколотые миры. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ

ЧАСТЬ 1: ПОЛЕ ПОТЕРЯННЫХ 3

Поскольку культ Пожирателя активно ищет инопланетное супероружие, называемое «Гасителем звёзд», герои должны поспешить в гиблый сектор Диаспоры в поисках секретной базы культа на удалённом и опасном астероиде.

ЧАСТЬ 2: ИСЧЕЗНУВШИЙ КУЛЬТ 12

Герои проникают на скрытую базу культа Пожирателя и обнаруживают, что она пуста, а значит, враги на шаг впереди. Во время поисков информации о местонахождении культа они также обнаруживают доказательства того, что базу до них посетил кто-то ещё.

ЧАСТЬ 3: ПЛАНЕТА МЁРТВЫХ 20

Найдя улики, указывающие на Флот мертвецов, герои отправляются на Эокс, где правит нежить, а живые лишь влачат существование. Герои должны с осторожностью лавировать среди политических интриг и опасностей мёртвой планеты, чтобы выследить агентов изгнанного флота и узнать, куда направился культ Пожирателя.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Приключение рассчитано на четверых персонажей.

5 Персонажи игроков начинают приключение на 5 уровне.

6 Персонажи должны достигнуть 6 уровня, прежде чем отправиться на Эокс.

7 К концу приключения персонажи игроков должны достигнуть 7 уровня.

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ
ЧАСТЬ 1: ПОЛЕ ПОТЕРЯННЫХ
ЧАСТЬ 2: ИСЧЕЗНУВШИЙ КУЛЬТ
ЧАСТЬ 3: ПЛАНЕТА МЁРТВЫХ
ЭОКС
ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Много столетий назад на Кастровеле жила злая и порочная эльфийка, мистик по имени Ньяра. В то время культ Пожирателя представлял для цивилизованных рас галактики лишь призрачную угрозу, но в догматах Поглотителя звёзд Ньяра открыла для себя стремление к разрушению, которым она впоследствии и прославилась. Ньяра питалась болью и страданиями слабых и после нескольких сотен убийств быстро завоевала влияние в кастровельском культе Поглотителя звёзд. По мере того как число злодеяний, совершённых ею во имя Пожирателя, росло, Ньяра пришла к выводу, что её безразличный покровитель уготовит ужасную участь для её души, если она ничего не предпримет для уничтожения всего сущего, которого так жаждет Пожиратель.

Полностью посвятив себя приближению конца света, Ньяра занялась зловещими предсказаниями. Она перестала вырезать всех без разбора, и её убийства стали скорее ритуальными, позволяя черпать пророчества из крови жертв. Ньяра провела долгую эльфийскую жизнь, постигая ужасные секреты, лежащие в основе мироздания, и предсказывала на их основе бесчисленные варианты конца. Перед смертью Ньяра записала самые нечестивые пророчества в труде всей своей жизни, фолианте «Энтропия всего сущего и приход великой пустоты». Несмотря на то, что эта работа мало кому известна, она считается главным нечестивым текстом для многих культов Пожирателя. Записанные в книге тёмные пророчества охватывают бесчисленные реальности, включая десятки вариантов, которыми Мультивселенная и все планы бытия могут когда-нибудь закончить существование. Ньяра, однако, записала свои предсказания расплывчато и иносказательно, как это обычно делают пророки, и разрозненные культы Пожирателя не добились особых успехов в расшифровке записей эльфийки-мистика и приведении её пророчеств в исполнение.

Впрочем, совсем недавно культ Пожирателя разграбил археологический объект на Кастровеле, называемый Храмом Двенадцати. Внутри древней обсерватории и помещений храма культ обнаружил документы, описывающие небесное тело, названное Вратами Двенадцати солнц, и установил его возможную связь с инопланетным супероружием — «Гасителем звёзд». Кастровельская ячейка культа передала эти находки в штаб-квартиру, расположенную на секретном астероиде, Хребте Пожирателя, который находится в опасном секторе Диаспоры — Поле Потерянных.

Получив информацию, найденную в Храме Двенадцати, культисты Диаспоры совершили удивительное открытие: одно из загадочных предсказаний «Энтропии всего сущего и прихода великой пустоты» гласило о появлении чрезвычайно мощного оружия, скрытого вне времени и пространства, которое сначала приведёт к разрушению нескольких звёздных систем, а затем к дестабилизации самого сущего. Объединив информацию из обоих источников, культ Пожирателя пришёл к выводу, что в пророчестве Ньяры говорится о «Гасителе звёзд» и что Врата Двенадцати солнц служат ключом к расположению демиплана, в котором скрыто инопланетное оружие. Культ до сих пор не знает точного местоположения Врат Двенадцати солнц, но в пророческих текстах Ньяры обнаружилась ещё одна подсказка, вскользь указывающая на далёкую звездную систему под названием Неджеор. Будучи убеждены, что путь к Вратам Двенадцати Солнц можно отыскать в системе Неджеор, культисты Пожирателя поспешили стереть полученные с Кастровеля данные и отправились в Неджеор, покинув базу в Диаспоре.

Всё это время эоксийский Флот мертвецов следил за действиями группы Звёздных искателей со станции «Авессалом», которая исследовала покинутый звездолёт «Акреон» (перевозивший офицера Флота мертвецов в качестве «посылки») и астероид, названный Потоковым Камнем (который культ Пожирателя считает частью «Гасителя звёзд»). Когда Звёздные искатели столкнулись с культом Пожирателя в Храме Двенадцати на Кастровеле, Флоту мертвецов удалось выяснить местонахождение штаб-квартиры культистов в Диаспоре. Желая понять, в чём именно заключается интерес культа к Звёздным искателям и их открытиям, Флот мертвецов направил в Диаспору звездолёт, который прибыл к Хребту Пожирателя всего через несколько дней после того, как культисты покинули базу, направившись в Неджеор. Умелым хакерам флота нежити удалось в короткие сроки восстановить стёртые данные культистов и узнать и про существование «Гасителя звёзд», и про то, что культисты отправились в Неджеор. Флот мертвецов, одержимый идеей заполучить инопланетное супероружие, вновь стёр файлы культистов и отправился в погоню.

Медлить не следует, ведь поиск Врат Двенадцати солнц, ведущих к обладанию «Гасителем звёзд», уже начался, а культ Пожирателя и Флот мертвецов уже на несколько шагов опережают общество Звёздных искателей. Часы Судного дня вот-вот пробьют полночь, и если герои не сорвут планы культистов и нежити, апокалипсис может наступить даже раньше, чем пророчила его злокозненная Ньяра.

ЧАСТЬ 1: ПОЛЕ ПОТЕРЯННЫХ

В начале приключения персонажи игроков уже должны понимать, что культ Пожирателя начал активные поиски Врат Двенадцати солнц и «Гасителя звёзд» — древнего инопланетного супероружия. Оказавшись в руках культистов, оно вполне способно разрушить и миры Соглашения, и огромное количество других звёздных систем. В ходе предыдущего приключения герои, скорее всего, победили Тахомена и его культистов, но он всё же успел поделиться своим открытием с другой ячейкой культа Пожирателя, базирующейся в Диаспоре. В приключении предполагается, что герои

приложат все усилия, чтобы помешать культу Пожирателя отыскать «Гаситель звёзд». Персонажи, вероятно, уже собираются вылететь в Диаспору, чтобы отыскать базу культистов и понять, что те намеревались делать с полученной информацией, и заодно узнать, что ещё культистам известно о «Гасителе звёзд», учитывая его разрушительные возможности. По пути персонажи игроков могут остановиться на станции «Авессалом», чтобы запастись припасами или обновить свое снаряжение, если, конечно, не планируют задерживаться на станции слишком долго.

Если герои не выйдут на связь со своим коллегой из числа Звёздных искателей **Чискиском** (нейтральный, инкубатор, ширрен) самостоятельно, он свяжется с ними, чтобы узнать о результатах экспедиции на Кастровель. Если герои не заинтересованы в том, чтобы следовать по найденному на Кастровеле следу в Диаспору, или не осознают всей срочности своей миссии, Чискиску следует описать им серьёзность сложившейся ситуации.

Свойственный Чискиску энтузиазм превращается в сильнейшую, граничащую с паникой тревогу при одной только мысли о том, что культ Пожирателя сможет заполучить оружие вроде «Гасителя звёзд», и ширрен призывает героев отыскать в Диаспоре базу культистов, чтобы Общество Звёздных искателей смогло понять, какой информацией те владеют и как планируют ей распорядиться.

На худой конец Чискиск может отметить, что если героям удастся первыми отыскать Врата Двенадцати солнц и «Гаситель звёзд», то подобное станет достижением поистине исторических масштабов как для самих персонажей игроков, так и для общества Звёздных искателей в целом. В любом случае Чискиск попросит героев регулярно сообщать ему о ходе выполнения задания. Кроме этого, учитывая всю опасность положения, Чискиск предлагает персонажам награду за их усилия. Если персонажи игроков смогут найти базу культистов Пожирателя в Диаспоре, ширрен обещает выплатить каждому герою по крайней мере 2 000 кредитов — а возможно, и больше, если общество Звёздных искателей сумеет привлечь средства третьих лиц, обеспокоенных угрозой культа.

Вне зависимости от того, отправилась ли группа в Диаспору самостоятельно или по настоянию Чискиска, цели вполне ясны. На Кастровеле героям удалось определить только приблизительное местоположение базы культа Пожирателя в Диаспоре: штаб расположен на одном из нескольких сотен астероидов, которые образуют опасный сектор, прозванный Полем Потерянных. К счастью, прямо у границы этого сектора находится надёжный потоковый маяк, но точное расположение штаба неизвестно, поэтому героям предстоит самим разыскать его в Поле Потерянных.

СОБЫТИЕ 1: ГРУБОЕ ПРИВЕТСТВИЕ (КО 6)

Перелёт в Диаспору в этом приключении не описывается, поскольку должен пройти без особых происшествий. По прибытии в Поле Потерянных через обзорный экран звездолета героев открывается безрадостное зрелище: на фоне огромного звёздного поля сквозь пустоту медленно дрейфуют неровные глыбы камня и льда, перемежаясь с редкими областями, источающими зловещее синее и зелёное свечение.

Дайте персонажам игроков несколько минут, чтобы сориентироваться, а затем попросите героя, занимающего пост офицера по науке (или капитана, если офицера по науке нет), пройти проверку Компьютеров со СЛ 16. При успехе персонаж замечает ряд необычных сигналов на приборных панелях звездолета, которые указывают на движение неподалёку: поблизости скрывается другой корабль! Герои могут занять боевые посты, чтобы подготовиться к космическому бою. Если персонажам не удалось обнаружить другой корабль, они узнают о его присутствии, только когда он откроет по ним огонь.

Космический бой: Вольные капитаны — космические пираты, действующие по всей Диаспоре, и хотя их база, астероид, известный как Расколотая Скала, находится в тысячах миль отсюда, пираты тем не менее знают, что отдалённое и относительно враждебное Поле Потерянных представляет собой своеобразный чёрный ход, через который можно беспрепятственно проникнуть на их территорию. В результате в последние десятилетия Вольные капитаны следят, чтобы Поле Потерянных патрулировал хоть кто-то из их числа, выслеживая охотников за пиратами и других незваных гостей, которые стремятся закрепиться в Диаспоре и подставить Расколотую Скалу под удар.

В настоящее время Поле патрулирует человек по имени Алера Оквана — амбициозный капитан пиратского судна «Ржавая заклёпка», которая заметила присутствие посторонних в вверенном ей районе и решила внезапно на них напасть. Капитан Оквана стремится, чтобы её имя отпугивало всякого, кто вдруг пожелает задержаться в этом коварном секторе. «Ржавая заклёпка» в течение нескольких недель патрулировала Поле Потерянных, и всё было в основном тихо, за исключением недавнего прибытия (и последующего быстрого отбытия) звездолёта Флота мертвецов. Капитан Оквана не стала вступать с ним в бой, рассудив, что противник может легко уничтожить «Ржавую заклепку», поэтому решила держаться неподалёку, чтобы посмотреть, куда он направляется. Звездолёт же героев, с её точки зрения, подобной угрозы не представляет.

Данная сцена проходит по правилам космического боя (*«Основная книга правил»*, стр. 316). Если персонажи игроков не обнаружили присутствия «Ржавой заклёпки», пиратский корабль начинает действовать на предбоевом этапе стрельбы (что означает, что пираты могут вести огонь, но герои не могут отстреливаться — аналогично предбоевому раунду в тактическом бою). В остальном космический бой проходит как обычно.

«Ржавая заклёпка» — «Звездоход» производства «Небьюлор аутфиттерс», её блок параметров вы найдёте на форзаце этой книги. Персонажи могут определить производителя и модель «Ржавой заклёпки», успешно совершив проверку Инженерного дела со СЛ 11 для опознания технологии. Персонаж, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 15, может определить, что звездолёт принадлежит Вольным капитанам Диаспоры (*«Основная книга правил»*, стр. 475).

Если герои захотят избежать боя, то могут попытаться выйти с противником на связь и убедить вражеского капитана не

атаковать, совершив проверку Дипломатии со СЛ 26, чтобы изменить его отношение, либо проверку Запугивания со СЛ 25 для угрозы. В случае успеха капитан Оквана приглашает персонажей игроков на свой корабль для переговоров (см. ниже). В случае провала любой из этих двух проверок «Ржавая заклёпка» открывает огонь.

«РЖАВАЯ ЗАКЛЁПКА» РАНГ 4

«Небьюлор аутфиттерс Звездоход» (см. форзац).
ПЗ: 65.

Развитие: несмотря на то, что «Ржавая заклёпка» начинает бой достаточно агрессивно, Алера Оквана куда более амбициозна, нежели кровожадна. Если ПЗ «Ржавой заклёпки» опускаются ниже половины, капитан Оквана использует коммуникатор звездолёта, чтобы выйти с персонажами игроков на связь. Если герои решат ответить, Оквана говорит, что сдаётся и хочет с ними побеседовать. Если герои не ответят или откажутся принять капитуляцию Окваны, «Ржавая заклёпка» продолжит бой, пока не будет выведена из строя (то есть пока её ПЗ не опустятся до 0), после чего Оквана вновь отправит сообщение о том, что сдаётся. Общение с пиратским экипажем описано ниже, в разделе «Ржавая заклёпка».

Сюжетная награда: если герои одержали над «Ржавой заклёпкой» победу в космическом бою, то получают 2 400 опыта.

«Ржавая заклёпка» (КО 6)

Как только герои дали понять, что не являются лёгкой добычей (используя Дипломатию, Запугивание либо одержав над «Ржавой заклёпкой» победу в бою), смекалистая Оквана признаёт, что проиграла. Она отключает орудия и выходит на связь, обещая, что её экипаж не окажет сопротивления, если персонажи игроков поднимутся на борт её корабля, чтобы обсудить ситуацию.

Если вам понадобится план «Ржавой заклёпки», вы можете найти его на заднем форзаце.

Существа: помимо капитана Алеры Окваны, в экипаж «Ржавой заклёпки» входят бортинженер **Кью-4** (нейтральный злой, М, андроид), бортстрелок **Коррина Нох** по прозвищу Стальной клык (нейтральная, Ж, кораша лашунта) и пилот **Зеканоя Шипобоец** (хаотичный нейтральный, М, веск). Когда персонажи переходят на пиратский корабль, экипаж, следуя приказу своего капитана, старается выглядеть максимально безобидно.

Эта сцена задумывалась небоевой, и её исход зависит от решений, принятых героями во время отыгрыша. Предполагается, что персонажи уже победили пиратов в космическом бою, и поэтому для повторной схватки нет необходимости.

В случае если между героями и пиратами всё-таки завяжется драка, см. «Развитие» на стр. 7.

Капитан Оквана на удивление жизнерадостна и развязна, учитывая, что она сдаётся на милость игроков, но за её остроумием и легкомысленными словами скрывается холодный и расчётливый ум, ищущий наилучший для экипажа и её самой способ пережить эту встречу. Капитан Оквана смела и амбициозна, но прежде всего желает выжить. Она заботится о своей команде, но миссия и звездолёт её волнуют не сильно. Это лишь способ достижения её цели — она желает прославиться в качестве Вольного капитана и сколотить приличное состояние, а после отправиться на покой где-нибудь в спокойном уголке галактики.

Как только практичная Оквана понимает, что герои открыты к диалогу, она с готовностью признаёт, что является

Вольным капитаном, и объясняет, что в её задачу входит патрулирование Поля Потерянных и защита Вольных капитанов от возможных угроз. Алера также даёт понять, что если герои не направляются к Расколотой Скале, то лично она ничего против них не имеет, и, широко улыбаясь, поясняет, что нападение на их звездолёт — всего лишь недоразумение. Капитан пиратов готова беседовать с героями сколь угодно долго, вот её возможные ответы.

— Почему вы на нас напали? / Что вы хотите?

— Мы же пираты, смекаете? Вернее, я Вольный капитан. По правде признаюсь, я в этом деле новичок и не скрываю этого. Старшие капитаны говорят, что лучший способ доказать, чего ты стоишь, — немного поболтаться в этой дыре, подстреливая охотников на пиратов и захватывая добычу для родной Скалы. Но вы же здесь не ради драки с Вольными капитанами, я правильно понимаю? Так что давайте покончим с этим и отправимся по своим делам, идёт?

— Вам здесь встречались другие звездолёты?

— На самом деле, их тут негусто. Ни противопиратских облав с Блюстителями во главе, ни богатеньких торговых транспортников, разве что саркезиане периодически встречаются. Была, правда, парочка костяных кораблей, препоганое зрелище. Видно, что боевые, — связываться не стала, мне столько не платят. Им на нас было откровенно начхать, поэтому мы за ними немного последили. Ну, они сделали всё, что хотели, и отправились прочь.

(Если герои решат повыпытывать, что Окване про это известно, или спросят, были ли корабли эоксийскими, она лишь ухмыльнётся и пожмёт плечами. Она не может рассказать многого ни про Эокс, ни о Флоте мертвецов, ни о том, что тем понадобилось в Поле Потерянных. Тем не менее персонаж, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 20, поймёт, что «костяными кораблями» как раз обычно называют звездолёты Эокса и Флота мертвецов.)

— Что здесь делали костяные корабли?

— Откуда мне знать? Полетали вокруг, приземлились на несколько астероидов, потом улетели. С глаз долой — из сердца вон.

— Ты знаешь что-нибудь о культе Пожирателя или об их базе поблизости?

— Да, сектантов здесь полно. Дикий народ — на вашем месте я бы держалась от них подальше. У них логово на астероиде неподалёку, они там собираются и делают свои сектантские дела. У него ещё название дурацкое — Хребет Пожирателя или что-то типа того. А знаете что? Костяные корабли как раз куда-то туда и направлялись.

— Где находится Хребет Пожирателя?

— Думается мне, что их база на астероиде K9204. Я там не бывала, поэтому не знаю, там их логово или нет, но направление показать смогу.

Капитан Оквана вбивает команды в компьютер «Ржавой заклёпки» и выводит на экран навигационную карту региона, которую копирует на карту памяти и передаёт героям. На карте нарисован маршрут к астероиду K9204 (зона **A**).

— Ну и что мы теперь будем делать?

— Ну, как по мне, так вы нас победили и припёрли к стенке, спорить не стану. Но нам же незачем ссориться. Давайте так — я плачу каждому по 1 000 кредитов, вы не трогаете нас с «Заклёпкой», и мы расстаёмся лучшими друзьями. Все живы-здоровы и довольны собой.

Если персонажи игроков решат поторговаться, то при помощи проверки Дипломатии со СЛ 16, чтобы изменить отношение Окваны, или проверки Запугивания со СЛ 25 для угрозы смогут увеличить сумму компенсации до 1 200 кредитов каждому. Однако угрозы насилия могут побудить пиратов к нападению; см. «Развитие» на стр. 7.

АЛЕРА ОКВАНА КО 4

ОПЫТ 1 200

Женщина, человек, солдат.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +9; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 47

ЭКБ: 16; **ККБ:** 18.

Стойкость +6; **Реакция** +4; **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 25 футов.

В ближнем бою: стальной изогнутый клинок +9 (1d10 + 5 *Р*; крит.: кровопускание 1d6).

Дистанционная: звуковая винтовка «Гром» +12 (1d10 + 4 *З*; крит.: глухота [СЛ 15]) или осколочная граната II +9 (взрыв [2d6 *Ко*, 15 футов, СЛ 13]).

Атакующие способности: боевой стиль (коммандо).

ТАКТИКА

Во время боя: несмотря на то, что капитан Оквана сдалась, она ставит выживание прежде всего и при необходимости сражается нечестно. В бою она остается подвижной, пытаясь поразить дистанционными атаками как можно большее количество врагов. Если враги находятся далеко друг от друга, Оквана атакует в ближнем бою изогнутым клинком тех, кого ранила дистанционной атакой.

Боевой дух: если капитан Оквана остаётся единственным выжившим пиратом, она снова пытается сдаться. Если её предложение отклонено, она сражается до смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +5; **Вын:** +3; **Инт:** +0; **Мдр:** +2; **Хар:** +2.

Черты: Упредительный выстрел.

Навыки: Запугивание +15, Компьютеры +10, Пилотирование +10, Скрытность +10.

Языки: всеобщий, саркезианский.

Снаряжение: офицерские церемониальные латы, стальной изогнутый клинок, звуковая винтовка «Гром» с 2 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом), 2 осколочные гранаты II.

ЭКИПАЖ «РЖАВОЙ ЗАКЛЁПКИ» (3) КО 1

ОПЫТ 400 за каждого

Солдат.

Средний гуманоид.

Иниц.: +8; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 22 у каждого

ЭКБ: 11; **ККБ:** 13.

Стойкость +3; **Реакция** +3; **Воля** +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: длинный меч +5 (1d8 + 3 *Р*).

Дистанционная: тактический полуавтоматический пистолет +8 (1d6 + 1 Ко) или осколочная граната I +8 (взрыв (1d6 Ко, 15 футов, СЛ 10)).
Атакующие способности: боевой стиль (бомбардир), гренадёр (+10 футов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** +1; **Инт:** –1; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.
Навыки: Акробатика +5, Атлетика +5, Запугивание +5, Пилотирование +10.
Языки: всеобщий, саркезианский.
Снаряжение: «Вторая кожа», длинный меч, тактический полуавтоматический пистолет с 30 патронами для короткоствольного оружия, 2 осколочные гранаты I.

Развитие: если герои переусердствуют с физическими угрозами в адрес капитана Окваны или экипажа, есть шанс, что пираты передумают сдаваться и нападут на них. При каждой подобной угрозе пираты с вероятностью 20% отреагируют враждебно, посчитав, что должны дать отпор. Ведущий решает, что считать физической угрозой, но яркими её примерами можно назвать размахивание оружием или намерение применить насилие. Если кто-либо из персонажей игроков атакует пирата, бой начнётся немедленно. Если герои в начале сцены потребовали, чтобы пираты сложили оружие, Оквана достаёт из ящика спрятанную осколочную гранату и бросает её в героев, чтобы отвлечь их, в то время как каждый член её экипажа тратит 1 раунд, чтобы добраться до тайников с оружием и вооружиться.

Если герои убили капитана Оквану и её экипаж, не узнав об астероиде К9204 и его местоположении, они смогут найти нужную информацию в компьютере «Ржавой заклёпки». Для взлома компьютера 2 ранга требуется проверка навыка Компьютеры со СЛ 21. При успехе персонажи получают доступ к системе и могут найти навигационную карту, на которой астероид К9204 отмечен как база культа Пожирателя, называемая Хребтом Пожирателя. Эти данные, однако, неполные, поскольку Вольные капитаны не знают, что Хребет Пожирателя (зона **Б**) на самом деле является подземной базой в недрах астероида К9204 (зона **А**).

Сюжетная награда: если персонажи игроков побеседуют с капитаном Окваной и узнают от неё об астероиде К9204 и базе культа Пожирателя, то получат 1 600 опыта. Если персонажи победят пиратов в тактическом бою, выдайте опыт в соответствии с обычными правилами, но они не получат дополнительного опыта, узнав о базе культа.

А. АСТЕРОИД К9204

Полученная на «Ржавой заклёпке» информация указывает на небольшой астероид недалеко от того места, где герои повстречались с космическими пиратами. Путь к планетоиду пролегает через Поле Потерянных и занимает 1d4 часа. Астероид, официально называемый К9204, имеет диаметр менее мили и состоит из скалистых горных пород с рудными жилами. Поверхность астероида покрывают зазубренные скалы — относительно ровная и открытая область на всём астероиде только одна. Астероид достаточно плотный,

чтобы обеспечить пониженную гравитацию (*«Основная книга правил»*, стр. 401) и удерживать разреженную атмосферу (*«Основная книга правил»*, стр. 396).

Если не указано иное, скалистые массивы, изображённые на карте на странице 7, имеют вид отвесных скал, которые поднимаются на высоту около 40 футов и увенчиваются плоскими поверхностями. В расщелинах у подножия утесов, а также у основания более мелких скальных образований скопились странные наносы космического пепла, состоящего из металлических хлопьев, каменистого песка и космической пыли. Этот пепел появился несколько десятилетий назад в результате работы горнодобывающей компании, измолотившей камень и руду астероида в пыль.

На астероиде есть лишь одна открытая область, размера которой достаточно для посадки звездолёта. Она расположена непосредственно к востоку от изображённой на карте области. Глубокие борозды и следы нагара в скалистой почве показывают, что звездолёты неоднократно приземлялись и взлетали из этой области, хотя в настоящее время кораблей здесь нет. После приземления герои могут направиться в зону **A1** или **A5**. База культистов Пожирателя на поверхности не видна, поэтому героям следует исследовать единственную доступную для перемещений область астероида, чтобы найти потайную дверь, ведущую к подземной базе культистов (см. зону **A3**).

A1. Снайперское ущелье (КО 5)

Этот узкий проход обрамлен отвесной скалистой стеной на севере и более узким — хотя и таким же высоким — скальным образованием на юге. Между скалой и ступенчатым выступом находится углубление, заполненное толстым слоем серебристого пепла. В остальном же поверхность плоская, хоть местами и немного неровная и покрытая булыжниками.

В этой зоне проще всего взобраться на 40-футовые вершины скал астероида. В северо-восточной части зоны расположен наклонный уступ, в котором были вырезаны ступени, позволяющие подняться на вершину хребта, подобные же природные ступени можно найти и в скале на северо-западе зоны. Высота скалистых ступеней составляет порядка 3 футов (поэтому они обеспечивают частичное укрытие), и они считаются пересечённой местностью. Склон скалы тоже достаточно неровный, поэтому считается, что стоящее на вершине существо находится в укрытии от атак существ у подножия.

С вершины скалы существа могут видеть большую часть поверхности астероида, покрытую опасными утёсами и скальными образованиями. Очевидно, что эта область является единственным доступным участком поверхности астероида — вся остальная его поверхность попросту непроходима.

Существо: на вершине северной скалы затаился снайпер, саркезианин по имени Йекс. Несколько недель назад Йекс сбежал на этот астероид, чтобы избежать давящих ограничений своего дома, находящегося на расположенном неподалёку крупном планетоиде. Йекс взял с собой припасов на месяц, полагая, что в этой укромной долине его никто не побеспокоит. Тем не менее он достаточно скоро попал под ментальное влияние скрисира из зоны **A3**. В настоящее время власть скрисира над Йексом стала достаточно прочной, поэтому саркезианин считает, что должен во что бы то ни стало охранять эту зону от посторонних.

Йекс немедленно замечает проникших на территорию героев и перемещается на край скалы, используя Скрытность, чтобы спрятаться за укрытием. Потратив несколько раундов на наблюдение, он стреляет из снайперской винтовки в случайно выбранного персонажа игроков, находящегося в его поле зрения, после чего ищет новое укрытие для повторного выстрела.

ЙЕКС КО 5

ОПЫТ 1 600

Мужчина, саркезианин-снайпер (*«Инопланетный архив»*, стр. 90).

ПЗ: 64; **ПР:** 4.

ТАКТИКА

Во время боя: Йекс прибегает к Скрытности, чтобы не выдавать свою позицию, стреляя из снайперской винтовки с вершины скалы. Если противники поднимаются на скалу, чтобы атаковать, Йекс сбегает от них вниз по ближайшей лестнице и продолжает стрелять в них снизу.

Боевой дух: Йекс полностью убежден, что обязан убить любого, кто посмел нарушить границы этой части астероида. Саркезианин находится под влиянием скрисира и поэтому сражается до смерти.

Сокровища: если раскопать 5-футовый слой серебристого пепла в углублении между скалами, можно обнаружить труп умершего несколько месяцев назад гуманоида, одетого в рваные чёрные и красные лохмотья. Успешная проверка Биологических наук со СЛ 10 покажет, что тело принадлежит человеку, а успешная проверка Мистицизма со СЛ 15 позволит опознать рисунки на одежде трупа как символы Пожирателя. Большая часть вещей безвозвратно сгнила, но на одном из костлявых пальцев тела находится *кольцо сытости*.

Кроме того, персонаж, забравшийся на вершину скалы и успешно совершивший проверку Внимания со СЛ 18, заметит небольшой обёрнутый тканью сверток, спрятанный в расщелине. Внутри этого пакета находится дом-палатка с разряженной батареей, шесть ИРП, кредстик с 2 800 кредитами и небольшой дневник в кожаной обложке.

Дневник принадлежит Йексу и содержит в себе рукописные записи, первая из которых датирована несколькими месяцами назад. Все записи сделаны на саркезианском (если персонажи не говорят на саркезианском, они могут перевести журнал, совершив проверку Культуры со СЛ 25 для расшифровки). В записях описываются разногласия и личные конфликты упрямого саркезианца с сородичами, населяющими его родной дом, а также его решение уйти и провести месяц на этом астероиде, чтобы немного остыть. Со временем записи в дневнике становятся всё более и более путаными. Сперва несколько раз упоминается

«мясистое чудище», а позже Йекс называет это же существо не иначе как «хозяин». Сентиментальные оды высшему существу внезапно сменяются тарабарщиной, написанной на неизвестном языке.

Последняя запись в журнале просто гласит: «Йекс не пускать царапок и хозяин наконец делать Йекса тоже скри ДА». Предложение может показаться бессмысленным, но герой, совершивший успешную проверку Биологических наук со СЛ 20, понимает, что оно может описывать скрисира, существо, контролирующее умы своих врагов (его можно найти в зоне **А3**).

А2. Улей скрилингов (КО 6)

Тонкие скальные образования этой зоны изгибаются, образуя грубые пещеры и тоннели, под стены которых, словно снег, нанесло кучи серебристого пепла.

Покрывающий скалы пепел гораздо более неровный, чем в других местах астероида: глубина его слоя составляет от 4 до 5 футов. Все усыпанные пеплом клетки считаются пересечённой местностью.

Существа: в этой напоминающей пещеру области обитают три скрилинга, питающихся серебристым пеплом. Если скрилингу удаётся прожить достаточно долго и съесть достаточно пепла, он вырастает в скрисира (см. описание зоны **А3**). В центре этой области находится укромное углубление, образованное скальными стенами, которое скрилинги облюбовали в качестве гнезда и в которое натаскали пепла. Обнаружив приближение незваных гостей (например, персонажей игроков), скрилинги используют Скрытность, чтобы спрятаться за камнями (скрилинги способны летать, но вершины скальных образований слишком узкие, чтобы на них можно было сидеть, поэтому они прячутся на земле). Когда герой проходит рядом с притаившимся скрилингом, существо выпрыгивает из укрытия, чтобы атаковать противника в предбоевом раунде.

Скрилинги (3) — КО 3

Опыт 800 за каждого

ПЗ: 35 у каждого (см. стр. 59).

Тактика

Во время боя: скрилинги всеми силами стараются брать противника в тиски, чтобы атаковать его когтями, используя преимущество способности сплочённость.

Боевой дух: персонажи игроков вторглись на территорию скрилингов и прервали их трапезу, поэтому представляют собой непосредственную угрозу для этих существ. Скрилинги будут сражаться до смерти, пытаясь отогнать непрошеных гостей.

Сокровища: Йексу (саркезианину-снайперу из зоны **А1**) было невдомёк, что астероид недавно посетила пара его сородичей, чтобы убедиться, что у беглеца всё в порядке. Саркезиане знали, что Йекс любит скрываться в небольших уединённых местах, поэтому они решили поискать своего друга в этих пещерах, но наткнулись на скрилингов. Хищные твари быстро разделались с жертвами, и трупы саркезиан можно отыскать в кучах пепла, устилающего самую южную часть этих скал. Броня на телах мёртвых саркезиан изорвана и приведена в негодность, но часть снаряжения — две улучшенные диаспорийские винтовки (*«Инопланетный архив»*, стр. 91), два тактических дуэльных меча и два кредстика (1 500 кредитов на каждом) — ещё можно использовать.

Пепел, заполняющий две ниши на севере этой области, в основном покрывает старые кости, но если персонажи проведут как минимум 10 минут, копаясь в пепле в северо-западном углу, они обнаружат частично неповреждённый сидячий скелет. Доспехи и плоть скелета давно сгнили, но на его коленях лежит тонкий, зазубренный и ржавый кусок металла. На металле можно различить остатки надписи на кастровельском языке, гласящие: «Горнодобыча Имуры». Персонаж, успешно совершивший проверку Внимания со СЛ 18, замечает за спиной скелета четыре слитка чистого серебра стоимостью в общей сложности 4 800 кредитов. Скелет и серебро — всё, что осталось от неудавшейся горнодобывающей экспедиции, прибывшей на этот астероид десятилетия назад и потерпевшей катастрофически жуткую неудачу, но эти события не связаны с основным сюжетом приключения.

А3. Логово скрисира (КО 7)

На земле этого изолированного грота здесь и там рассыпаны кучки серебристого пепла. На северо-западе области расположено озерцо густой зеленоватой жидкости, огороженное низкой каменной стенкой. К выступу прислонено гуманоидное тело в рваных одеждах. Одна его рука отгрызена, и выглядит оно достаточно зловеще.

В этой области скрыт вход в Хребет Пожирателя — тайную базу культистов. Покрытые пеплом клетки считаются пересечённой местностью. Скалистая стенка на северо-западе достигает 3 футов в высоту и даёт укрытие, считаясь низким препятствием. Озерцо за стенкой имеет глубину 5 футов, а жидкость в нём представляет собой смесь пепла, воды и токсичных химикатов, поэтому обладает высокой кислотностью. Существо, коснувшееся жидкости, получает 2d6 урона кислотой в каждом раунде, пока находится с ней в контакте. Существо, плывущее в озерце (или полностью погружённое в него), получает 10d6 урона кислотой в раунд.

Персонаж, совершивший успешную проверку Внимания со СЛ 20, обнаруживает под кучей серебристого пепла в центре люк, ведущий в подземный тоннель к Хребту Пожирателя (зона **Б**).

Существо: в озерце кислоты притаился скрисир, обустроивший здесь своё логово. Культисты использовали существо в качестве охранника для защиты входа на свою базу (см. описание зоны **А4**), и теперь оно властвует над этой областью астероида. Обнаружив присутствие посторонних, скрисир становится одержим их уничтожением. Сразу же, как только персонажи игроков входят в грот, скрисир пытается очаровать случайного противника, чтобы тот захотел приблизиться к кислотному озерцу и посмотреть, какие сокровища скрыты в его глубинах. Если персонаж проваливает испытание и приближается к озерцу, скрисир пытается схватить его своими щупальцами и переставить жертву в кислоту. Если персонаж успешно проходит испытание и скрисира ещё никто не атаковал, он пытается очаровать другого персонажа аналогичным образом.

Если кто-то из скрилингов в зоне **А2** уцелел, один или несколько из них могут вступить в бой, если находятся достаточно близко, чтобы услышать шум.

СКРИСИР **КО 7**

ОПЫТ 3 200

ПЗ: 100 (см. стр. 60).

ТАКТИКА

Во время боя: скрисир заползает на скалистую стенку и атакует своими щупальцами. Схватив существо, он пытается его переставить так, чтобы оно оказалось в кислотном озерце.

Боевой дух: скрисир в высшей степени уверен в своих силах и пребывает в раздражении от того, что культисты прекратили приносить ему регулярные жертвы, поэтому сражается насмерть.

Сокровища: у тела, прислонённого к выступу рядом с кислотным озерцом, на шее висит нечестивый символ, изображающий чёрную дыру с красным центром (успешная проверка Мистицизма со СЛ 15 позволит понять, что это символ Пожирателя). Персонаж, успешно совершивший проверку Медицины со СЛ 15, определит, что труп очень свежий и ему вряд ли больше нескольких дней. Тело принадлежит одному из культистов, покинувших базу последними. Наблюдая за тем, как огромное количество культистов оставляет базу и садится в звездолёты, скрисир понял, что культ бросает своё подземное логово. Раззадоренный тем, что культ нарушил соглашение, и раздосадованный невозможностью отомстить, скрисир начал нападать на культистов, как только те выходили из люка. Этот незадачливый культист оказался недостаточно быстр и не смог избежать гнева скрисира. При себе он имел сумку, содержащую внушительную коллекцию различных редких монет общей стоимостью 1 200 кредитов.

А4. Жертвенник культистов

В этом обширном алькове нет серебристого пепла, покрывающего остальную поверхность астероида, но он выглядит как жуткое кладбище. Здесь несколько брошенных трупов — некоторые лежат здесь только несколько дней, а другие гниют здесь уже долгие недели, если не месяцы.

Эта ужасная сцена свидетельствует о кровавом договоре, который культисты Пожирателя заключили со скрисиром, обитающим в зоне **А3**. Это чудище жестоко и способно контролировать чужой разум, но достаточно умно, поэтому последователи Пожирателя, создавая базу, смогли предложить ему заманчивую сделку: скрисир позволяет членам культа беспрепятственно входить и выходить, а они за это будут каждые несколько месяцев отдавать ему в жертву

одного из культистов. Скрисир отложил в трупы жертв свои яйца, из которых вылупились скрилинги (последний выводок можно обнаружить в зоне **А2**).

Если персонажи решат обыскать трупы и успешно совершат проверку Медицины со СЛ 15, то обнаружат, что культисты умерли в результате ритуального убийства и уже после смерти были освежёваны и чем-то начинены. Если герои уже повстречали скрисира в зоне **А3**, то поймут, что посмертные раны нанёс именно он.

Сокровища: обыск трупов — занятие не из приятных, но на телах сохранилось несколько ценных вещей. Персонаж, успешно совершивший проверку Внимания со СЛ 15, находит на лодыжке одного из тел браслет из ониксов и рубинов стоимостью 1 150 кредитов. Персонаж, успешно совершивший проверку Внимания со СЛ 20, заметит в облачении одного из тел вшитый карман с ценными вещами, а в нём — *вместительную перчатку* и несколько кредстиков на сумму 800 кредитов.

А5. Колючий склон

Этот склон, изгибающийся вверх и вниз под странными углами, расположен между отвесной скалой и узким скальным образованием. На севере находится небольшое поле, усеянное осколками металла с блестящими острыми краями. На западе расположен крутой склон, ведущий наверх, к похожему на пещеру каменистому образованию.

Оба склона (восточный, ведущий вниз к посадочной площадке, и западный, ведущий вверх к зоне **А4**) считаются пересечённой местностью. Рассыпанные куски металла остались после неудачной попытки разработки недр астероида, совершённой несколько десятилетий назад. Края осколков довольно острые и наносят 1d4 режущего урона любому, кто к ним прикоснётся.

Сокровища: персонаж, решивший изучить металлические осколки и успешно прошедший проверку Физических наук со СЛ 15, опознает металл как холодное железо (*«Основная книга правил»*, стр. 191). Если осколки извлечь из земли, их можно использовать в качестве импровизированного оружия из холодного железа (*«Основная книга правил»*, стр. 168), наносящего режущий урон, что полезно для преодоления СУ скрилингов в зоне **А2** и скрисира в зоне **А3**. Осколки холодного железа можно не только использовать в качестве оружия, но и просто собрать и продать, ведь их материал достаточно ценен. Общий вес осколков — 10, и их можно продать за 1 125 кредитов.

Кроме того, персонаж, успешно прошедший проверку Восприятия со СЛ 18, замечает серебристый блеск на земле среди металлических осколков и обнаруживает помятый серебряный амулет с овальным кулоном и красным камнем в его центре. Сам кулон стоит около 25 кредитов, но успешная проверка Мистицизма со СЛ 15 покажет, что это нечестивый символ Пожирателя — а значит, на астероиде когда-то были его культисты.

ЧАСТЬ 2: ИСЧЕЗНУВШИЙ КУЛЬТ

После того как герои обнаружат в зоне **А3** спрятанный люк, они могут исследовать подземную базу культистов — Хребет Пожирателя. Герои могут готовиться к встрече с ордами культистов, но вскоре поймут, что база странным образом пустует. Персонажам игроков стоит задаться вопросами, куда и почему скрылись культисты и не вовлечён ли в это ещё кто-то, а если да, то почему?

Б. ХРЕБЕТ ПОЖИРАТЕЛЯ

Этот подземный бункер когда-то был домом для могущественного культа Пожирателя, приложившего руку ко многим зловещим делам и одержимого поисками информации о нечестивом пророчестве, которое культисты почитали священным, но сейчас он почти полностью опустел. Как только культисты установили связь Врат Двенадцати Солнц и «Гасителя звёзд» с Неджеором, они покинули Диаспору и направились в эту отдалённую систему, не забыв оставить после себя несколько ловушек.

Вся база построена внутри штольни старой шахты. Культисты укрепили необработанные каменные стены тоннеля железобетоном и стальными балками. Высота потолков шахты — 15 футов, все двери не заперты, если не указано иное. В отличие от разреженной атмосферы астероида, внутри базы поддерживается нормальное давление, а состав атмосферы подходит для большинства дышащих кислородом форм жизни, чтобы культисты могли обходиться без скафандров и других средств защиты, однако гравитация на базе остаётся пониженной.

Резервный генератор, питающий системы жизнеобеспечения и охраны, всё ещё работает, но так как культ не планирует в обозримом будущем вернуться обратно, внутри базы темнота, если не указано иное (хотя свет можно снова включить, используя терминал в области **Б2**).

После ухода культистов персонажи игроков — не первые, кто проник на базу. Раньше них здесь побывали представители Флота мертвецов, которым удалось избежать встречи со скрисиром и скрилингами в зоне **А**. На пребывание нежити указывает наличие ряда улик (конкретно — в зонах **Б3** и **Б10**), но герои должны догадаться, что деятельность культистов интересует не только их одних, изучая компьютер в районе **Б11**, и чуть позже, когда они встретятся с кораблями Флота мертвецов, покидая Хребет Пожирателя (см. **событие 2**).

Б1. Зал пустоты (КО 7)

Тёмные и давящие своды тоннеля, проложенного под поверхностью астероида, уступают место зловещей комнате из металла и бетона. В дальней стене комнаты расположена широкая раздвижная дверь, покрытая по краям кружевом ржавчины. Над дверью слабо мерцает одинокая лампа.

Подземный тоннель, ведущий из зоны **А3**, заканчивается в этом большом шлюзе — входе в Хребет Пожирателя. Наружная дверь шлюза открыта, а внутренняя дверь заперта и защищена ловушкой (см. «Ловушка» ниже). Как только персонажи разберутся с ловушкой и закроют внешнюю дверь, они могут активировать шлюз и попытаться открыть внутреннюю дверь, совершив проверку Инженерного дела со СЛ 25 для отключения устройства или проверку Силы со СЛ 28, чтобы разбить замок и отодвинуть помятую дверь в сторону. Единственная на весь шлюз лампа излучает тусклый свет.

Ловушка: прежде чем покинуть Хребет Пожирателя, культисты второпях заперли внутреннюю дверь шлюза и установили ловушку, чтобы отбить у посторонних охоту проникнуть внутрь. Культисты специализируются на привнесении хаоса в умы, поэтому подготовили особую смесь, способную свести разумное существо с ума, а затем смастерили приспособление для распыления смеси через вентиляционное отверстие над дверью, когда датчики ловушки обнаруживают тепло тела живых существ в пределах 10 футов от двери. Системы жизнеобеспечения брони против ловушки неэффективны — смесь способна проникать через фильтры респираторов (на нежить споры не действуют, поэтому агенты Флота мертвецов попросту проигнорировали ловушку).

МЕНТАЛЬНЫЕ СПОРЫ **КО 7**

ОПЫТ 3 200

Тип: гибридная; **Внимание:** СЛ 30; **Обезвреживание:** Компьютеры со СЛ 27 (только с компьютера в зоне **Б2**), Инженерное дело со СЛ 25 (заклинить крышку распылителя в закрытом положении) или Мистицизм со СЛ 25 (нейтрализовать споры).

Условие: приближение (температура, 10 футов); **Перезарядка:** 1 час или вручную (компьютер в зоне **Б2**).

Эффект: споры (штраф –4 ко всем проверкам, зависящим от Интеллекта, Мудрости или Харизмы, в том числе проверкам навыков и испытаниям на 1d4 часа; это эффект с дескриптором «разум»); испытание Воли (СЛ 17) отменяет эффект; несколько целей (все цели в 30-футовом конусе).

Б2. Операционный терминал

Клёпаные стальные стены, окружающие двери шлюза, уходят в темноту пещеры. В центре помещения расположена широкая компьютерная консоль, доходящая почти до самого потолка. От пустого экрана, обрамлённого несколькими рядами грязных кнопок, исходит слабое свечение.

Этот терминал управляет электропитанием, системами жизнеобеспечения и основными защитными механизмами Хребта Пожирателя. Это компьютер 3 ранга, и для его взлома требуется успешная проверка Компьютеров со СЛ 25 (если герои отыскали ключ-карту системы безопасности в зоне **Б6в**, они получают бонус +5 к этой проверке). Как только персонажи получат доступ к компьютеру, они смогут без труда

Б. Хребет Пожирателя

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ
ЧАСТЬ 1: ПОЛЕ ПОТЕРЯННЫХ
ЧАСТЬ 2: ИСЧЕЗНУВШИЙ КУЛЬТ
ЧАСТЬ 3: ПЛАНЕТА МЁРТВЫХ
ЭОКС
ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

включить освещение по всей базе. Тем не менее система освещения базы находится в плачевном состоянии, поэтому лампы по всему комплексу дают только тусклый свет.

Кроме того, компьютер оснащен модулями управления двумя необычными системами: одна обозначена как «Входной репеллент», а другая — «Камера пожирания». Первый отвечает за ловушку с ментальными спорами в зоне **Б1**, а второй — за лазерную стену в зоне **Б3**. Оба модуля управления находятся за сетевыми экранами. Доступ к любому из модулей требует успешной проверки Компьютеров со СЛ 27 (ключ-карта системы безопасности из зоны **Б6в** даёт бонус +5 к этим проверкам), и получивший доступ персонаж может перезарядить или полностью отключить указанные ловушки.

Помимо этих функций, терминал ничем не примечателен, с него управляют техническими системами базы, поэтому ни записей, ни секретных данных о деятельности культистов на нём нет. В коде есть ссылки на более крупную и всеобъемлющую компьютерную сеть, расположенную где-то в глубине базы, в которой есть и искомая информация, и журналы коммуникаций. Если персонажи игроков сами до этого не додумались, то после успешной проверки Интеллекта со СЛ 10 наконец поймут, что именно в главной системе базы можно найти информацию о том, куда направились культисты и что конкретно им удалось разузнать на Кастровеле.

Сюжетная награда: персонажи получают обычный опыт за отключение каждой ловушки посредством модулей управления, но он начисляется для каждой ловушки только один раз; если герои уже активировали или обезвредили ловушку, они не получают дополнительный опыт за её повторное отключение.

Б3. Камера пожирания (КО 7)

Вдоль стен этого широкого коридора установлены шесть ступенчатых колонн, а в его конце расположена вогнутая стена из стальных пластин. У самой дальней восточной колонны лежит подозрительная куча, состоящая из частей тела и внутренностей. В воздухе витает слабый запах озона.

В этом зале культисты совершали нечестивые ритуалы во имя Пожирателя и карали всякого, кто выступал против них. Особенно они любили загонять врагов в западную часть этой комнаты, а после включали самое смертоносное устройство на всей базе: лазерную стену, размещённую по всей длине комнаты (см. «Ловушка» ниже). Ступенчатые колонны имеют высоту 10 футов и изготовлены из обработанного адамантинового сплава. Если персонажи решат изучить кровавое месиво рядом с восточной колонной, то после успешной проверки Мистицизма со СЛ 15 поймут, что останки некогда были гуманоидной нежитью. Точнее сказать не получится, поскольку труп разрезан на множество мелких кусков (виной тому — лазерная ловушка).

Ловушка: ловушка в этой комнате представляет собой сетчатую стену из лазерных лучей, тянущуюся от стены до стены и от пола до потолка и срабатывающую, когда существо проходит мимо самой восточной колонны. Через один раунд на значении инициативы ловушки стена включается в восточном конце помещения (отмеченном белой штриховой линией на карте) и быстро проезжает через всю комнату на запад, останавливаясь у западной стены комнаты. В следующем раунде лазерная стена возвращается на восток

ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ

Когда герои впервые находят доказательства, подтверждающие участие Флота мертвецов в событиях, позвольте им совершить проверки Культуры, чтобы вспомнить информацию о нём. Персонажи игроков узнают всю информацию для значений, меньших или равных результату проверки. Если персонаж родом с Эокса или провёл на планете нежити достаточно долгое время, он получает ситуативный бонус +10 к этой проверке.

Результат	Информация
20+	Флот мертвецов — изгнанная часть эоксийского флота, в которую входят умелые адмиралы и капитаны, бороздящие просторы Вселенной на звездолётах из стали и костей. Официально Эокс порвал все связи с дезертирами и осуждает их.
24+	Флот мертвецов был образован, когда высокопоставленные офицеры эоксийского флота не смогли смириться с подписанием Соглашения, поскольку глубоко верили в превосходство Эокса. То самое превосходство некогда привело Эокс к уничтожению цивилизаций, отказывавшихся признать его мощь, — включая и миры под названием Близнецы, осколки которых теперь образуют Диаспору.
28+	Несмотря на то, что послы и правительство Эокса не перестают во всеуслышанье всячески осуждать Флот мертвецов, ходят слухи, что некоторые из могущественных эоксийских правителей, известных как костяные старейшины, всё ещё тайно общаются с изгнанниками и, возможно, даже тайно помогают им в их деле по усилению влияния Эокса. Простые обыватели Эокса в основном испытывают по отношению к дезертирам противоречивые чувства, что некоторые считают весьма подозрительным.

и останавливается там, где включилась, — сразу за самой восточной колонной. Ловушка перемещается в каждом раунде до тех пор, пока её не отключат с компьютерного терминала в зоне **Б2**.

Покрытие колонн отражает лазерные лучи ловушки. Пока ловушка активна, по комнате можно перемещаться, но для этого на значении инициативы ловушки придётся проходить испытание Реакции, чтобы укрыться от лазеров за одной из колонн. До тех пор пока существо не покинет Камеру пожирания, оно должно проходить это испытание в каждом раунде.

Цена промедления при столкновении с лазерной стеной очень высока. Если существо, пытаясь избежать ловушки, при испытании Реакции выбрасывает натуральную 1, то должно пройти ещё одно испытание Реакции со СЛ 15. При успешном прохождении второго испытания ловушка наносит существу обычный урон. При провале существо получает 20d6 урона огнём, когда стена проходит сквозь него и, скорее всего, разрезает на тысячу мелких кусочков.

ЭМБЛЕМА ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ

ДВИЖУЩАЯСЯ ЛАЗЕРНАЯ СТЕНА КО 7

ОПЫТ 3 200

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 30; **Обезвреживание:** Компьютеры со СЛ 27 (только с компьютера в зоне **Б2**).

Условие: местоположение; **Инициатива:** +12; **Длительность:** непрерывная (до отключения); **Перезарядка:** вручную (компьютер в зоне **Б2**).

Первичный эффект: стена лазерных лучей (5d10 О); испытание Реакции (СЛ 17) позволяет избежать ловушки (если выпала натуральная 1, то см. выше); отложенный эффект (1 раунд); несколько целей (все цели в зоне **Б3**).

Развитие: если персонажи игроков решат покопаться в груде останков около колонны, то смогут найти почти неповреждённую нашивку со скафандра существа. Персонаж, успешно совершивший проверку Культуры со СЛ 20, опознает нашивку солдата Флота мертвецов, изгнанного эоксийского флота (подробнее о том, что персонажи могут узнать о Флоте мертвецов, можно прочесть во врезке слева). Нашивка указывает на то, что Флот мертвецов опередил героев и уже побывал здесь.

Б4. Коридоры

Этот длинный и пугающе узкий коридор заполняет густой полумрак. На западной стене медленно мигает красная лампа, придавая окружающей обстановке зловещий вид.

Эти коридоры обеспечивают доступ в столовые и кухни базы (зоны **Б5** и **Б8**) и жилые помещения культистов (зоны **Б6** и **Б9**).

Б5. Северная столовая

Эта зона разделяется на два крыла. В западном помещении находится несколько полок со съестными припасами, а также четыре простых и практичных плиты с кранами, а восточное помещение заполнено круглыми металлическими столами и стульями.

Это одна из двух столовых, использовавшихся культистами, которые жили в Хребте Пожирателя (вторая, южная столовая расположена в зоне **Б8**). На полках в основном разложены сухие и консервированные продукты — перед отправкой в систему Неджеор культисты не особо утруждали себя сборами. Набор продуктов достаточно необычен: некоторые из них чрезвычайно пряные, а некоторые представляют собой странную смесь консервированных фруктов и овощей. Тем не менее на полках можно найти и нормальную еду, поэтому герои могут потратить 1d4 часа на приготовление дорогой пищи, которой вполне хватит на восьмерых. Если персонажи игроков не желают тратить время на готовку, то могут за 30 минут собрать из припасов 8 ИРП, которые смогут использовать впоследствии.

Б6. Жилые помещения

На голом металлическом полу этой комнаты лежат спальные матрасы, а мебелью служат простые полки и шкафы.

Эти помещения использовались культистами Хребта Пожирателя как жилые и молитвенные комнаты. Они почти не отличаются друг от друга, но в них встречаются странные символы — от алтарей из черепов до металлических скульптур, изображающих кружащиеся фигуры, окрашенные какой-то тёмной, грязной субстанцией. На нескольких стенах красками разных цветов нанесены странные искажённые надписи.

Письмена на стенах — фразы на демоническом языке. Если никто из персонажей игроков его не знает, герои могут перевести надписи, совершив проверку Культуры со СЛ 20 для расшифровки. Несмотря на то, что надписи накорябаны разным почерком и слова в некоторых идут не по порядку, все они, по сути, повторяют одну и ту же фразу: «Энтропия всего сущего постигнута». Как только фраза переведена, персонаж, успешно совершивший проверку Мистицизма со СЛ 25, чтобы вспомнить информацию, понимает, что это, вероятно, ссылка на туманный нечестивый текст культа Пожирателя, называемый «Энтропия всего сущего и приход великой пустоты», который написан несколько веков назад злой эльфийской прорицательницей по имени Ньяра и содержит зловещие пророчества.

Сокровища: в трёх жилых помещениях есть предметы, которые могут представлять интерес для персонажей игроков.

В северо-западном углу зоны **Б6б** находится запертый шкаф (15 ПЗ, твёрдость 8, СЛ ломания 16, Инженерное дело со СЛ 18, чтобы открыть). Внутри находится пара инъекционных перчаток и 2 дозы тумана безумия — яда, который можно использовать в инъекционном оружии.

Герой, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 16 по время обыска зоны **Б6в**, обнаруживает тонкую белую пластиковую карту в куче грязной одежды на полу. Это ключ-карта системы безопасности для компьютера в зоне **Б2**.

Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 16 по время обыска зоны **Б6г**, замечает на одном из матрасов бугорок и, подняв его, находит планшет и кредстик (1 400 кредитов). Планшет — компьютер 1 ранга, для взлома которого требуется успешная проверка Компьютеров со СЛ 17. Среди обычных документов, электронных сообщений, игровых приложений и других файлов на планшете есть видеофайл с именем «Не удалять», который персонажи могут заметить при помощи проверки Внимания со СЛ 10, когда получат доступ к системе.

На видеозаписи вертани и гном, облачённые в балахоны с нечестивыми символами Пожирателя, сидят на полу в одной из жилых комнат базы, скрестив ноги. Вертани учит гнома, как правильно пропевать хвалу Пожирателю. На протяжении всей песни оба культиста вновь и вновь повторяют фразу «Ньяра знает!». Персонаж, успешно совершивший проверку Мистицизма со СЛ 25, чтобы вспомнить информацию, понимает, что Ньярой звали древнюю эльфийскую прорицательницу, больше всего известную написанием священного текста Пожирателя — «Энтропия всего сущего и приход великой пустоты». Увиденное на самом деле представляет собой не просто учебное видео, но в данный момент персонажи вряд ли осознают всю его важность. На самом деле снова и снова повторяющаяся фраза «Ньяра знает!» — пароль для доступа к хранилищу данных базы (см. описание зоны **Б11**).

Б7. Хранилище (КО 6)

Вдоль северо-восточной стены этого широкого помещения стоят три ряда практически пустых полок. В паре мест ещё лежит броня, намекая на то, что в этом помещении когда-то хранилось обмундирование.

Действительно, раньше культисты хранили здесь броню, но большую часть комплектов они забрали с собой. На юге расположены три двери, за каждой из которых скрывается тесный санузел.

Существа: культисты оставили здесь двух охранных роботов класса «Патрульный», чтобы дать отпор любому, кто проникнет в штаб. Роботы активируются, как только любое существо входит в комнату, и преследуют противников по всей базе. Роботы сражаются, пока не будут уничтожены.

ОХРАННЫЕ РОБОТЫ КЛАССА «ПАТРУЛЬНЫЙ» (2) КО 4

ОПЫТ 1 200 за каждого

ПЗ: 52 у каждого (*«Инопланетный архив»*, стр. 86).

Сокровища: на полках лежат два Т-костюма I, два эстексных комбинезона II, два касатских микрокордовых костюма II и фольгированный комбинезон исоки. Вся броня сломана (*«Основная книга правил»*, стр. 276) и украшена

мерзкими черепами, клыками и другими странными символами Пожирателя, но их вполне можно починить, а нечестивые украшения — снять.

Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 20, заметит в северо-восточной стене скрытую панель. Панель заперта (60 ПЗ, твёрдость 20, СЛ ломания 28, Инженерное дело со СЛ 20, чтобы открыть), но за ней скрывается бронекостюм «Голем» III с установленными прыжковыми двигателями.

Б8. Южная столовая

Кажется, будто все посетители столовой покинули её прямо во время приготовления пищи. На расположенных в западной части помещения плитах стоят кастрюли с мясным варевом и прокисшим молоком, а на столах в восточной части — металлические кружки с какой-то прогорклой и давно свернувшейся жижей. В комнате слышно жужжание крошечных мошек, которые перелетают с места на место, наслаждаясь гниющим пиршеством.

Когда культисты получили донесение Тахомена о находках на Кастровеле, они как раз начинали готовить ужин. Почувствовав, что одно из главных пророчеств их тёмной религии вот-вот исполнится, они второпях засунули готовую еду в термосумки, побросав всю готовящуюся пищу, и быстро покинули базу, подбирая по пути всё полезное, что подвернулось под руку.

Северная столовая (зона **Б5**) вечером ещё пустовала, когда культисты покидали базу, поэтому там и остались ценные припасы. В этой же столовой гниющие остатки полуприготовленной пищи испортили и всю остальную еду на полках, плитах и столах, сделав её совершенно несъедобной.

Опасность: войдя в зону, персонажи игроков должны пройти испытание Стойкости со СЛ 18; при провале тошнотворная вонь гнилой пищи дезориентирует героя на 10 минут, и в течение этого времени он не может отдыхать, чтобы восстановить ПЖ.

Б9. Комната с ловушкой (КО 5)

Эта комната выглядит так же, как и другие жилые помещения базы (зона **Б6**).

Ловушка: жившие здесь культисты были инженерами, участвовавшими в создании хитроумной лазерной стены в зоне **Б3**, поэтому и установили в шкафу в северо-западном углу комнаты лазерную ловушку поменьше. Когда открывают любой из ящиков, ловушка срабатывает, выпуская дугу лазерных лучей.

ЛАЗЕРНАЯ ДУГА — КО 5

ОПЫТ 1 600

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 27; **Обезвреживание:** Инженерное дело со СЛ 22.

Условие: касание; **Перезарядка:** вручную.

Эффект: лазерная дуга (4d10 + 5 О); испытание Реакции (СЛ 15) уменьшает урон вдвое.

Сокровища: культисты поняли, что обезвреживать собственную ловушку слишком сложно, поэтому им пришлось оставить свои вещи, когда культ покинул базу. В шкафу лежит набор культистских улучшений брони и оружейных сопряжений: коричневое силовое поле, электростатическое поле (тип 1), а также *кровопускающая печать сопряжения* (6 уровень) и *изуверская печать сопряжения* (5 уровень, *«Серия приключений, выпуск №2»*, стр. 53).

Б10. Арсенал

Вдоль юго-восточной стены этого широкого помещения стоят три ряда практически пустых полок. На пыльных полках лежат остатки пистолетов и винтовок. У северной стены стоят, сгорбившись, три гуманоидных робота. Все они покрыты следами нагара и изредка испускают клубы бледно-серого дыма.

Раньше культисты хранили здесь украденное и подобранное на поле брани оружие, но большую его часть они забрали с собой. На севере расположены три двери, за каждой из которых скрывается тесный санузел.

Три робота явно уже не опасны. Если персонажи решат их осмотреть и успешно пройдут проверку Инженерного дела со СЛ 16, то поймут, что это охранные роботы, выведенные из строя попаданиями оружия (скорее всего, лазерного) не более недели назад. Если герои уже столкнулись с активными охранными роботами в зоне **Б7**, им станет ясно, что это роботы той же модели, по всей видимости запрограммированные культистами на охрану арсенала.

Кроме того, персонаж, успешно прошедший при осмотре помещения проверку Внимания со СЛ 18, обнаружит необычное небольшое технологическое устройство, заляпанное кожистыми ошмётками. При успешной проверке Инженерного дела или Мистицизма со СЛ 24 персонаж опознает в этом предмете некротрансплант — аугментацию, в которой используются не кибернетические и не биологические компоненты, а органы нежити и ритуалы некромантии. По всей видимости, некротрансплант был установлен в существо-нежить (см. «Некротрансплланты» на стр. 44). При успешной проверке Культуры со СЛ 20 персонаж поймёт, что некротрансплланты достаточно распространены на Эоксе и пользуются популярностью среди нежити Флота мертвецов, хотя прямо на принадлежность этой аугментации одному из дезертиров ничто не указывает.

Сокровища: на полках хранится потрёпанное оружие: электропистолет, плазменная винтовка «Красная звезда», тактический кислотный дротикомёт, звуковой пистолет «Гром» и универсальный дробовик. Все оружие разряжено и сломано (*«Основная книга правил»*, стр. 276), но его можно починить.

Б11. Серверная (КО 6)

Вся западная стена этой пустой комнаты от пола до потолка заполнена компьютерными консолями, превращающими её в мозаику из горящих и потухших экранов

с вкраплениями кнопок, рычагов и переключателей. Прямо перед консолями в луже свернувшейся крови лежит приземистая и костлявая рептилия.

В этой комнате находится сервер Хребта Пожирателя — хранилище данных компьютерной сети здешних культистов, а также выживший охранник, оставленный культом (см. «Существо» на стр. 18). При помощи проверки Мистицизма со СЛ 19 персонаж опознает в мёртвом существе в центре комнаты веолиска.

Сервер — компьютер 3 ранга с несколькими модулями защищённых данных и модулем управления внутрисистемным коммуникатором базы. Для получения доступа к серверу нужно совершить проверку Компьютеров со СЛ 25 для взлома системы. Любой, кто пытается взломать компьютер, понимает, что система обычно требует произнесения пароля, который может произнести только авторизованный пользователь. Если герои обнаружили на планшете из зоны **Б6г** видеофайл «Не удалять», они могут воспроизвести видео, чтобы ввести пароль («Ньяра знает!») голосом одного из культистов, что даст бонус +5 к проверке Компьютеров при взломе системы (и получении доступа к модулям защищённых данных, описанным ниже).

После того как герои получат доступ к системе, их внимание, вероятно, привлекут три модуля данных, обозначенные соответственно как «Деятельность», «Разведданные» и «Священные знания». Содержание этих модулей данных описано далее, также некоторые модули оснащены средствами защиты (если они установлены, то указаны в описании модуля).

«Деятельность»: доступ к этому модулю можно получить без дополнительных проверок Компьютеров. Здесь недвусмысленно излагается миссия этой секты культа Пожирателя.

Обитатели Хребта Пожирателя посвятили себя изучению пророчеств в священном загадочном фолианте, озаглавленном «Энтропия всего сущего и приход великой пустоты». Данные содержат анализ культистами некоторых предсказаний, включая одно пророчество, отмеченное как особо важное. Текст этого пророчества не приводится, но ссылка указывает на его местоположение в другом модуле защищённых данных, обозначенном «Священные знания» (см. стр. 18). Культисты уделили этому пророчеству особое внимание, поскольку считали, что его проще всего привести в исполнение. Из данных следует, что культисты считали, что в пророчестве говорится о каком-то оружии, достаточно мощном, чтобы служить «ключом» к небывалому разрушению, но большего им расшифровать не удалось. Помимо данных об одержимости культистов расшифровкой скрытых в пророчестве указаний, в модуле подробно описываются ужасные ритуальные пытки (например, лазерная стена в зоне **Б3**), которые совершались в надежде углубить понимание текста предсказания.

«Разведданные»: этот модуль защищённых данных содержит секретную информацию, и поэтому для него установлены сетевой экран и проактивная защита. Взлом модуля разведданных требует успешной проверки Компьютеров со СЛ 27. При провале проверки на 5 и более каждое использованное для взлома устройство заражается вирусом, налагающим штраф –5 на все проверки навыков с его использованием. Для отключения проактивной защиты или удаления вируса с заражённого устройства требуется пройти проверку Компьютеров со СЛ 25.

ОХРАННЫЙ РОБОТ

Модуль разведданных содержит записи всех сообщений между Хребтом Пожирателя и ячейкой культа на Кастровеле (см. *«Серия приключений, выпуск №2. Храм Двенадцати»*). Несмотря на то, что культисты, похоже, попытались стереть эти данные, покидая своё убежище, успешный взлом модуля позволяет восстановить большую часть журналов связи коммуникатора базы. В них содержатся хвастливые речи Тахомена, лидера кастровельских культистов, рассказывающего о деятельности его ячейки в храме Двенадцати, в том числе и досрочное (и лживое) заявление о том, что он уже разделался с персонажами игроков. Запись последнего сеанса полна торжествования. Тахомен сообщает, что найденная в храме информация указала на местоположение «ключа», о котором говорится в пророчестве Ньяры. В конце записи Тахомен ликующе объявляет: «Наше будущее лежит далеко за пределами Хребта Пожирателя! Вы должны лететь, мои сестры и братья! Лететь в (помехи), где вы обретёте Ключ...» На этом запись заканчивается.

Успешный взлом модуля данных показывает, что название места, куда направились культисты, было намеренно удалено, а затем тщательно вычищено из системы. Электронная подпись хакера, выполнившего эти задачи, не похожа ни на один из цифровых следов, оставленных в этом хранилище данных или в компьютерном терминале в зоне **Б2**. Тем не менее всё указывает на то, что данные были удалены всего несколько дней назад — определённо после того, как культисты покинули базу (судя по её состоянию, а особенно по столовой в зоне **Б8**).

«Священные знания»: Этот модуль защищен сетевым экраном, и для успешного взлома требуется проверка Компьютеров со СЛ 27. В модуле содержится масса информации о нечестивой вере культистов в Пожирателя, об энтропии Вселенной и роли культистов в приближении конца света во славу их тёмной религии. В дополнение к общим религиозным текстам и полубезумному пустословию, в модуле данных отмечается увлечённость культистов древней эльфийской предсказательницей по имени Ньяра. В данных описана её история, изложенная в первых двух абзацах на стр. 3. Тут же можно найти и созданную компьютером голограмму Ньяры, произносящей некоторые из своих самых загадочных пророчеств, записанных в её монументальном труде «Энтропия всего сущего и приход великой пустоты», который культисты Хребта Пожирателя считают словом божьим. Одно из этих предсказаний помечено как особо важное; если его открыть, голограмма Ньяры произнесёт: «В утробе средь Двенадцати скрыт Ключ. Поистине, грядёт всему конец. Когда колено встретит горло — до сих пор. И круг, расширившись, вновь схлопнется навек». В комментарии к файлу говорится, что результаты изучения культом этого пророчества записаны в модуль данных «Деятельность» (см. ранее).

Существо: в серверной культисты содержали двух рептилий, называемых веолисками. Эти священные для культистов существа защищали базу и играли ключевую роль в некоторых ужасных ритуалах, но покидающие базу культисты решили не брать с собой питомцев из-за их непредсказуемости. Когда агенты Флота мертвецов исследовали базу, они убили одного из веолисков, оставив его собрата томиться, изнывая от ярости, в поисках способа выплеснуть свой гнев посредством губительного взгляда. Персонажи игроков как раз предоставляют существу возможность причинить боль, страдания и хаос, поэтому веолиск нападает на них сразу, как только увидит.

ВЕОЛИСК КО 6

ОПЫТ 2 400

ПЗ: 90 (см. стр. 57).

Развитие: на самом деле информация в модуле разведданных была стёрта агентами Флота мертвецов, которые удалили всё, что указывало на то, что культисты отправились в систему Неджеор в поисках Врат Двенадцати солнц. Из-за этого вмешательства персонажи игроков не имеют возможности узнать, куда улетели культисты и кто стёр данные, хотя по поводу последнего у них могут быть догадки. Герои имеют веские основания полагать, что поиски Врат Двенадцати солнц и «Гасителя звёзд» следует продолжить на Эоксе. В любом случае у них будет более чем достаточно причин отправиться на мёртвую планету после грядущей встречи с Флотом мертвецов (см. **событие 2**).

Сюжетная награда: если персонажам удалось взломать модуль разведданных и узнать, что доступ к серверу Хребта Пожирателя после отлёта культистов получил кто-то ещё, они получают 1 600 опыта.

СОБЫТИЕ 2: ЗАСАДА ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ (КО 4)

Персонажи могут покинуть Хребет Пожирателя и вернуться на свой звездолёт, когда захотят, и обратный путь через зону **А** пройдёт без происшествий, если, конечно, персонажи не пропустили какую-то из угроз на пути к базе. Герои могут связаться с Чискиском, чтобы сообщить ему о новых данных о культистах Пожирателя и о том, что найденная на базе информация указывает на Эокс. Ведущему следует дать игрокам возможность самостоятельно разработать план поиска культистов. Перед вылетом из Диаспоры герои обнаруживают, что представители Флота мертвецов всё ещё скрываются поблизости.

Космический бой: Флот мертвецов оставил два маленьких корабля, приказав пилотам помешать любому, кто попытается покинуть Диаспору вслед за агентами Флота. Два перехватчика не могут перемещаться через Поток, но пилотам обещали, что через несколько недель их подберёт корабль-носитель и они вернутся к флоту. В результате элебрианские костодесантники полны решимости выслужиться перед начальством и уничтожить любых нарушителей, намеревающихся помешать планам Флота мертвецов.

Эоксийцы заняли укрытие за соседними астероидами и видели, как персонажи игроков приземлились на астероид К9204 и проникли в Хребет Пожирателя. Пока герои исследовали базу, костодесантники обсуждали, как лучше всего устроить засаду на их корабль, поскольку посчитали, что так будет проще всего избавиться от лишних свидетелей. Как только персонажи игроков запустят двигатели и покинут поверхность астероида, два перехватчика вылетят из засады и откроют по ним огонь.

Эта сцена проходит по правилам космического боя (*«Основная книга правил»*, стр. 316). Два оставленных Флотом корабля — перехватчики «Мёртвая голова Некроглайдер». Персонажи могут определить производителя и модель атакующих звездолётов, совершив проверку Инженерного дела со СЛ 11 для опознания технологии. Кроме того, персонаж, прошедший проверку Культуры со СЛ 15, опознает в нападающих корабли Флота мертвецов.

«МЁРТВАЯ ГОЛОВА НЕКРОГЛАЙДЕР» (2) РАНГ ½

«Основная книга правил», стр. 314
ПЗ: 30 у каждого.

Развитие: если персонажи одержат победу над обоими перехватчиками, то могут захватить и допросить пилотов. Оба пилота отрицают принадлежность к Флоту мертвецов, хотя их униформа и маркировка их звездолётов прямо указывают на обратное. В случае принуждения пилоты могут подтвердить, что Флот мертвецов действительно посещал Хребет Пожирателя и что им было приказано атаковать любого, кто покидает базу, — что, безусловно, доказывает, что данные с сервера (см. описание зоны **Б11**) удалили агенты Флота мертвецов.

К сожалению, ни один из пилотов не знает, зачем Флот мертвецов исследовал базу культистов, и не имеет ни малейшего представления ни о том, куда улетели культисты, ни куда направился Флот. При необходимости блок параметров костодесантника можно найти на стр. 59 *«Серии приключений, выпуск №1»*.

Если персонажам ещё не выпала возможность вспомнить, что они знают о Флоте мертвецов, позвольте им совершить проверку Культуры, чтобы вспомнить информацию, приведённую во врезке «Флот мертвецов» на стр. 14.

Сюжетная награда: если персонажам удалось победить «Некроглайдеры» или сбежать от них, они получают 1 200 опыта.

НЬЯРА

ЧАСТЬ 3: ПЛАНЕТА МЁРТВЫХ

Героям неизвестно, куда отправились культисты Пожирателя, поэтому единственной возможной зацепкой для них остаётся Флот мертвецов. Если всё идёт как задумано, персонажи игроков уже должны собираться на Эокс, ведь именно туда указывают обнаруженные улики. Если герои решат отложить визит на Эокс и не спешат узнать, какой информацией владеет Флот мертвецов (и куда направились его агенты и культисты Пожирателя), с ними связывается Чискиск, который настоятельно рекомендует поспешить (см. ниже).

СООБЩЕНИЕ ЧИСКИСКА

Вскоре после столкновения персонажей игроков с кораблями Флота мертвецов в **событии 2**, но до того, как они достигнут Эокса, они получают сообщение от Чискиска, Звёздного искателя со станции «Авессалом». Внутрисистемная связь осуществляется со значительными временными задержками (*«Основная книга правил»*, стр. 430), поэтому сообщение передаётся в записи, а общение в режиме реального времени невозможно. В тексте сообщения предполагается, что персонажи игроков уже известили Чискиска о стычке с Флотом мертвецов. Если это не так, вам потребуется внести изменения в приведённый текст. Когда герои решат прослушать сообщение, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

«Приветствую вас, друзья мои. Весьма печален тот факт, что Флот мертвецов решил во что бы то ни стало помешать вам преследовать культистов Пожирателя и даже попытался вас устранить, — произносит Чискиск, задумчиво сложив усики. — Полагаю, это означает, что и они отправились на поиски „Гасителя звёзд". С Флотом мертвецов шутки плохи, и его действия держат в постоянном напряжении представителей Эокса на станции „Авессалом". Эоксийская делегация не перестаёт докладывать о действиях, предпринимаемых их планетой для пресечения деятельности Флота мертвецов, но, судя по всему, все их усилия тщетны.

Принимая во внимание ваше недавнее столкновение с представителями Флота, я держал усики по ветру. Мои партнёры в эоксийском посольстве станции когда-то работали вместе с историком Ванедой Трукс, служащей в Министерстве вечной бдительности Эокса. Она служит в городе Орфис и обрабатывает сообщения о деятельности Флота мертвецов на Эоксе. Согласно полученной мной информации, до госпожи Трукс недавно дошли данные об активизации деятельности агентов Флота — возможно, они начали вербовку или сбор ресурсов для важной миссии, но точнее сказать сложно. Тем не менее фактов, известных госпоже Трукс, вполне может оказаться достаточно,

чтобы раскрыть намерения Флота мертвецов относительно „Гасителя звёзд", а если повезёт — то и выяснить, куда именно улетели культисты из Хребта Пожирателя.

Офис Ванеды Трукс расположен в районе Орфиса под названием Спайка. Я сообщил ей о вашем скором прибытии. Не буду приукрашивать, Эокс — мёртвый мир, и вряд ли пребывание в нём будет приятным даже для официальных представителей общества Звёздных искателей, но это всё-таки мир Соглашения, поэтому какая-то цивилизация там всё-таки есть».

Чискиск с металлическим скрежетом прочищает горло и продолжает: «Я уверен, что мне не нужно вам об этом напоминать, но данная миссия имеет первостепенное значение. Вы должны встретиться с Ванедой Трукс и отыскать „Гаситель звёзд", чтобы не дать ему попасть в руки Флота мертвецов и культа Пожирателя. От этого может зависеть судьба всей галактики.

Конец сообщения».

Возможно, у персонажей возникнут вопросы к Чискиску, но их передача занимает 1d6 – 1 часов, поэтому общение больше похоже на переписку, нежели диалог. К счастью, перелёт до Эокса занимает не менее 1d6 дней, поэтому героям должно хватить времени, чтобы получить ответы, прежде чем они достигнут места назначения. Ниже приведены ответы Чискиска на некоторые из возможных вопросов персонажей.

Если герои решат запросить у Чискиска дополнительную информацию о Флоте мертвецов, ширрен может передать им данные из врезки на стр. 14, которые персонажам не удалось вспомнить самостоятельно.

— Кто такая Ванеда Трукс?

— Ванеда — упырь, но когда-то она была человеком и жила на станции «Авессалом». Она была обращена в нежить сравнительно недавно и поэтому относится к обществу Звёздных искателей несколько теплее прочих эоксийцев. Судя по всему, при жизни Ванеда была крайне увлечена историей Эокса и случившейся катастрофой, которая и послужила причиной обращения населения планеты в нежить. Поэтому и сама Ванеда пожелала во что бы то ни стало достичь бессмертия с помощью эоксийцев. Она добилась своего, но при этом потратила всё своё состояние на процедуры и операции, необходимые для превращения в упыря. Принимая во внимание её знание культуры и истории Эокса, неудивительно, что она решила работать на правительство планеты. Посол Геваларск Нор самолично предложил Ванеде должность в Министерстве вечной бдительности.

ВАНЕДА ТРУКС

— Чем занимается Министерство вечной бдительности?

— Министерство вечной бдительности — одно из подразделений эоксийского правительства, хотя и очень маленькое. Эоксийские законы предписывают гражданам сообщать о любой деятельности Флота мертвецов, даже если это всего лишь подозрения. Министерство принимает эти сообщения и при необходимости предоставляет копии заинтересованным сторонам — правоохранительным органам, посольству Эокса на станции «Авессалом» или Блюстителям. Надо сказать, что послы и правительственные чиновники Эокса демонстративно передают все отчёты министерства Блюстителям с неизменной регулярностью. Им очень важно показать мирам Соглашения, что Эокс прикладывает все возможные усилия, чтобы избавиться от Флота мертвецов и уничтожить дезертиров. Вся система задумана так, чтобы уменьшить опасения других участников Соглашения и помочь Эоксу избежать ответственности за действия Флота мертвецов.

На практике, конечно, всё не так гладко. Эоксийцы подают очень мало сообщений о действиях Флота мертвецов, что неудивительно, учитывая, кем населена планета. Говорят, что среди обитателей некрополей Эокса, да и среди правящих планетой костяных старейшин, есть немало сторонников Флота мертвецов.

— В чём именно заключается работа Ванеды?

— Ванеда Трукс — директор и единственный штатный сотрудник Министерства вечной бдительности. Все сообщения о деятельности Флота мертвецов проходят — официально по крайней мере — именно через неё, и в её офисе хранятся данные о каждом полученном сообщении. К сожалению, есть и сведения о том, что граждане Эокса, сообщившие полезную информацию о Флоте мертвецов, подвергаются нападкам, порой даже с применением силы, со стороны приверженцев Флота, которые считают, что элебриане не должны предавать свой народ. Работу Ванеды это, сами понимаете, легче не делает.

Учитывая неоднозначное отношение эоксийцев к Флоту мертвецов, неудивительно, что посол Нор назначил на этот пост не элебрианина, а представителя другой расы. Некогда бывший человеком упырь куда менее грозен, чем могущественный некровит, поэтому граждане с большей охотой будут с ним контактировать. Кроме того, бывший человек, в отличие от элебриан и других местных, явно не питает тёплых чувств к Флоту

мертвецов. Послу совсем не хочется, чтобы в мирах Соглашения создавалось впечатление о том, что Эокс не воспринимает представляемую Флотом мертвецов угрозу всерьёз.

— Поможет ли Ванеда нам отыскать Флот мертвецов?

— Не думаю. В её обязанность входит лишь приём сообщений граждан Эокса о Флоте мертвецов. Она не сотрудник правоохранительных органов, а её начальство не хочет, чтобы она или министерство были лично вовлечены в подобные ситуации. Тем не менее она может сообщить вам самую свежую информацию о деятельности Флота мертвецов на Эоксе.

— Будем ли мы на Эоксе в безопасности?

— Конечно, там вполне безопасно! Орфис находится под атмосферным куполом, поэтому даже живые существа могут пребывать там без каких-либо средств защиты. Ванеда Трукс даже согласилась выделить вам пустой офис в штаб-квартире Министерства вечной бдительности. Местные власти знают о вашем прибытии и статусе официальных представителей Общества, поэтому вы вряд ли столкнётесь с бюрократическими препонами. С другой стороны, я слышал, что многие из населяющей Эокс нежити относятся к живым существам весьма по-хамски, поэтому лучше быть готовыми ко всему. Но в остальном на Эоксе достаточно безопасно, уверяю вас!

Сокровища: несмотря на то, что героям не удалось застать культ Пожирателя в Диаспоре, они обнаружили и исследовали тайную базу культистов, и Чискиск сообщает персонажам, что общество Звёздных искателей заплатит им обещанное вознаграждение, ожидая, впрочем, что они продолжат поиски культа. За исследование Хребта Пожирателя на банковский счёт каждого персонажа поступает по 2 500 кредитов. Кроме того, Чискиск обещает заплатить ещё столько же, если миссия на Эоксе пройдёт успешно (см. «Завершение приключения»).

Замыслы Флота мертвецов

Персонажам игроков неведомо, что в преследовании культа Пожирателя и обнаружении «Гасителя звёзд» Флот мертвецов существенно их опережает. Более того, Флот мертвецов знает, что герои идут по его следу, и предпринял меры, чтобы остановить их ещё до того, как они доберутся до Эокса. После того как персонажи игроков обнаружили на находящемся в карантине звездолёте «Акреон» (см. *«Серию приключений, выпуск №1»*) командора Хебизу Эсколар, командующие Флота мертвецов не сочли, что герои представляют опасность, но дальнейшие действия группы подтолкнули Флот к радикальным мерам.

На данный момент Флоту мертвецов известно, что герои ускользнули из засады в Диаспоре, но ясно также и то, что они никак не могут незамедлительно отправиться в Неджеор, поскольку агенты Флота полностью стёрли все упоминания об этой системе с сервера культистов. Флот мертвецов предполагает, что герои следуют на Эокс, чтобы заняться поиском новых улик. Это вполне логично, учитывая, что шпионы Флота на станции «Авессалом» уже доложили, что Звёздный искатель Чискиск в последнее время неоднократно встречался с послом Геваларском Нором, чтобы обсудить сложившуюся ситуацию.

В результате Флот решил устроить героям хитрую ловушку и направил инструкции одному из своих агентов на Эоксе. Зира Веш — вампир цзян-ши и новоиспечённый капитан Флота мертвецов. Она тайно работает на Эоксе, держит руку на политическом пульсе планеты, при необходимости отвлекая внимание местных и внутрисистемных властей, и в целом занимается выполнением различных поручений Флота. Капитан Веш отчаянно хочет доказать высшему командованию Флота мертвецов свою ценность, чтобы получить лучшее назначение за пределами планеты. Ей было обещано желаемое, но лишь в том случае, если ей удастся разделаться с прибывшими на Эокс героями так, чтобы ни у Министерства вечной бдительности, ни у дипломатической миссии Эокса на станции «Авессалом», ни у Блюстителей не возникло никаких подозрений.

Капитан Веш привлекла к выполнению задания гнилокоста по имени Зеранта Мортрант — нелюдимую, но убеждённую сторонницу Флота мертвецов. Помимо этого, Веш завербовала разочарованную службой костодесантницу Харвинну Нессекс в ряды Флота, также посвятив её в планы. Решив вопрос с исполнителями, Веш потратила последние несколько дней на организацию незначительных событий, чтобы создать видимость активности Флота в Орфисе и убедиться, что свидетели сообщат об этих происшествиях в Министерство вечной бдительности. Она поручила Харвинне оставить очевидную улику, которая бы заставила её соседку по квартире сообщить о ней в Министерство, а это, в свою очередь, привело бы героев к Зеранте, ведь те неизбежно решили бы заняться расследованием этого дела. Капитан Веш украла из резервуаров Плотеперерабатывающего Комбината синтетическую плоть, оставила на месте преступления эмблему Флота мертвецов и для верности насыпала в пустой резервуар частиц костяных отростков Зеранты. Веш надеется, что подброшенные улики заставят персонажей игроков поверить, что агенты Флота мертвецов, обладающие искомой информацией, скрываются за пределами города. Когда персонажи покинут безопасные стены некрополя, чтобы продолжить расследование, то встретят Зеранту, получившую приказ с ними расправиться. Если план не сработает, то капитан Веш отыщет персонажей игроков, чтобы лично их уничтожить.

Прибытие на Эокс

Перелёт из Диаспоры на Эокс занимает 1d6 дней при путешествии через Поток или 1d6 + 2 дня при обычном перелёте. Эокс — мёртвый мир, на нём нет ни морей, ни океанов, а то, из чего состоят остатки его разреженной атмосферы, либо токсично, либо радиоактивно, либо то и другое сразу или что похуже. При подлёте к планете с персонажами игроков связываются представители Эоксийской космической обороны, расположенные на древней орбитальной оборонной платформе под названием «Страж», чтобы установить личность героев и узнать, куда они направляются. Большая часть межпланетных судов использует для взлёта и посадки купольный космодром под названием Порт Соглашения, но героям требуется попасть в город-некрополь Орфис. К счастью для них, в Орфисе есть собственный небольшой

СПАЙКА И УБЕЖИЩЕ ГНИЛОКОСТА

космопорт, поэтому персонажей направляют именно туда. После прохождения таможенного и иммиграционного контроля под бдительным взором глазниц нежити герои могут беспрепятственно попасть в город. Ванеду Трукс можно найти в Министерстве вечной бдительности, расположенном в секторе Орфиса под названием Спайка.

СПАЙКА

Орфис — один из крупнейших некрополей Эокса, а Спайка входит в число самых неприятных его секторов. В этом районе сосредоточены промышленные предприятия, в частности несколько заводов, производящих некротрансплланты, которые демонстрируют весь малоприятный процесс создания этих аугментаций, ведь сами заводы огромные, грязные и неприглядные. Совмещение немёртвой плоти и технологий, необходимых для создания некротрансплантов, происходит внутри заводов, но открытые площадки этих объектов используются для проведения достаточно жутких манипуляций, к которым, например, относится выращивание в резервуарах генетически синтезированной живой плоти и её транспортировка на завод посредством плотеподъёмников.

Помимо заводов, производящих некротрансплланты, в Спайке расположено своеобразное гетто, где в рядах убогих домов обитают беднейшие и опальные граждане, включая и представителей живых видов, которые согласились работать на эоксийцев — часто на близлежащих заводах — в обмен на обращение в нежить после того, как их смертная оболочка исчерпает себя. Конечно, там, где есть население, есть и предприятия сферы обслуживания — и Спайка не исключение. Тем не менее местные правоохранительные органы редко обращают своё внимание на этот бедный район, так что многие из местных бизнесменов весьма подозрительны даже по эоксийским меркам. Посетители нечасто заглядывают в этот район, а бытовых удобств для живых настолько мало, что можно сказать, что их и вовсе нет.

Действие этой части приключения в основном разворачивается в Спайке, а конкретно в той её части, что изображена на карте выше. Если персонажи игроков захотят приобрести или улучшить снаряжение или даже установить себе жутковатые некротрансплланты, то совсем рядом с Министерством вечной бдительности найдутся магазины, которые они смогут посетить (см. зоны Г и Д). Если вы захотите подробнее описать Орфис или другие регионы Эокса, используя информацию о планете со страниц 38–43, вы, безусловно, можете позволить персонажам игроков исследовать другие части города, но это выходит за рамки приключения. Конечно, если герои будут слишком долго заниматься посторонними делами, Чискиск может связаться с ними, чтобы напомнить, что время не ждёт, а культ Пожирателя и Флот мертвецов уже их опережают.

Пока персонажи игроков находятся на Эоксе, важно не забывать о паре важных особенностей этой планеты. Во-первых, продолжительность «местного дня» равна 30 стандартным дням Соглашения (или 720 часам). Как и остальные миры Соглашения, Эокс использует 24-часовой стандартный день, что позволяет избежать проблем с измерением времени, но герои прибудут на Эокс во время его 15-дневной ночи, что будет означать, что все места без искусственного освещения будут в темноте или в лучшем случае тускло освещёнными.

Кроме этого, Орфис — один из крупных некрополей планеты и основное место пребывания живых посетителей

Эокса — хотя и относительно скромное, учитывая обстоятельства. Весь город покрыт тщательно спроектированным защитным куполом, который поддерживает атмосферу, пригодную для дыхания живых существ, поэтому герои могут свободно перемещаться по Орфису, не используя систем жизнеобеспечения брони. Тем не менее купол закрывает лишь сам город. Атмосфера за его пределами (включая области **З** и **И**, куда герои в конечном итоге направятся) разреженная и токсичная (*«Основная книга правил»*, стр. 396).

В. Министерство вечной бдительности

Среди ветхих строений, которыми плотно застроен этот квартал, выделяется широкое двухэтажное здание, выкрашенное в чёрный и серый, со следами ржавчины, цвет. Над двумя раздвижными дверями расположена голографическая вывеска, на всеобщем и эоксийском гласящая: «Министерство вечной бдительности». Несмотря на зловоние соседней фабрики и отсутствие у здания окон и каких-либо архитектурных изысков, создающие не особо приветливое впечатление, на входных дверях висит табличка, из которой следует, что министерство открыто для посетителей каждый стандартный день на протяжении не менее 12 часов.

Шан Голдинг

Министерство вечной бдительности расположено на Остеофитной улице между магазинами и заводами некротрансплантов. По сравнению с правительственными зданиями в других районах Орфиса, министерство находится на задворках, в плачевном состоянии и вне интересов большинства политических сил. Внутри довольно скучно и пусто. Здание министерства состоит из двух этажей, краткое описание которых приводится ниже.

В1. Вестибюль: на первом этаже министерства находится большой зал ожидания с рядами ржавых и в некоторых случаях скособоченных парящих стульев. В углу стоит высокая прямоугольная машина, выдающая пронумерованные жетоны. Рядом с машиной на стену проецируется голограмма с инструкциями о том, как сообщать о деятельности Флота мертвецов в министерство. В одном конце вестибюля расположена широкая стойка с узким окошком и голографическим цифровым дисплеем. За стойкой расположена лестница, ведущая на второй этаж, хотя путь наверх преграждает промышленная серебряная лента с надписью «Только для персонала».

В2. Жилые помещения: на верхнем этаже здания находится несколько подсобных помещений и кладовых, а также личные комнаты директора министерства Ванеды Трукс — по должности ей положено правительственное жильё. Одно из подсобных помещений освободили для размещения персонажей игроков, а в местах, где когда-то стояли шкафы и офисная мебель, остались грязные отпечатки. Теперь на полу лежат тонкие спальные коврики — по одному на каждого персонажа. Ванеда посчитала, что этих спальных мест, вкупе с маленьким санузлом с небольшой раковиной, будет героям более чем достаточно.

Существа: когда герои посещают министерство впервые, то (если, конечно, они пришли в рабочее время) в нём будут находиться только двое: растрёпанный человек, ожидающий в вестибюле, и женщина-упырь, сидящая за стойкой и рассеянно вносящая данные из огромной стопки бумаг в компьютерный терминал на столе. Мужчину зовут **Шан Голдинг** (нейтральный, М, человек), это рабочий соседнего завода, производящего некротрансплланты. Упырь же — та самая **Ванеда Трукс** (принципиальная нейтральная, Ж, человек, упырь), директор Министерства вечной бдительности и его единственный штатный сотрудник.

Согласно голографическим инструкциям в вестибюле, посетители должны взять из автомата в углу пронумерованный жетон и ждать своей очереди. Когда будет объявлен их номер, им следует подойти к стойке, где их будет ждать сотрудник министерства. Персонажи игроков могут последовать процедуре: взять номерок и подождать, пока их не вызовут. Если они захотят поговорить с Шаном Голдингом, см. «Зал ожидания» ниже.

Если герои не захотят этого делать, они могут просто подойти к стойке и попытаться напрямую обратиться к Ванеде Трукс. Ванеда, подобно всем чиновникам миров Соглашения, будет игнорировать всякого, кто не в состоянии следовать инструкции, но как только персонажи игроков упомянут, что они Звёздные искатели, что их прислал Чискиск или что они идут по следу Флота мертвецов, Ванеда, наконец, обратит на них внимание. Общение с Ванедой описано далее, в разделе «Встреча с директором».

Зал ожидания

Человек по имени Шан Голдинг ждёт в вестибюле своей очереди, намереваясь подать сообщение о деятельности Флота мертвецов. Шан не играет существенной роли в сюжете приключения, но если персонажи игроков решат с ним пообщаться, то смогут получить небольшое преимущество, которое пригодится им во время посещения зоны **Ж**.

Шан работает на соседнем Плотеперерабатывающем комбинате (завод некротрансплантов, зона **Ж**) инспектором, проверяющим поступающие из резервуаров обработанные куски плоти на соответствие их размера и формы требованиям для создания глазных некротрансплантов. На работу его нанял костяной старейшина, совладелец завода. Как только Шан отработает ещё 3 эоксийских года

(15 стандартных лет), костяной старейшина дарует ему бессмертие, обратив в упыря.

Шан враждует с другим инспектором, полуэльфом по имени Френцель, и поэтому планирует написать донос о том, что его соперник — тайный агент Флота мертвецов. История Шана — ложь, которую можно раскрыть проверкой Проницательности со СЛ 19, но если герои посочувствуют ему и изменят его отношение на дружелюбное (его начальное отношение — безразличное) при помощи проверки Дипломатии со СЛ 18, он расскажет, что работающий на заводе плотевар, трупень (сохранивший личность и разум зомби) по имени Воксель, тоже ненавидит Френцеля. Шан добавит, что, если персонажам что-то понадобится на заводе, им стоит обратиться к Вокселю и сказать, что они от Шана. Упоминание имени Шана даст героям бонус +4 ко всем проверкам Дипломатии, которые они будут совершать при общении с Вокселем по время пребывания на Плотеперерабатывающем комбинате (зона **Ж**).

После того как персонажи вдоволь наговорятся с Шаном, Ванеда вызовет его номер. Шан отправится к стойке, где Ванеда выслушает его историю, сделает несколько заметок, а затем сообщит, что он может быть свободен. Она считает, что история человека в лучшем случае малоправдоподобна, а в худшем — откровенная ложь, поэтому нет смысла долго и подробно его опрашивать, чтобы зарегистрировать обращение. Любопытно, что штрафа за подачу ложной информации в министерство нет — директор просто помечает подобные обращения как «необоснованные».

Освободившись, Ванеда какое-то время усердно трудится, демонстративно игнорируя персонажей игроков. После нескольких долгих минут она наконец вызывает номер персонажей; см. «Встреча с директором» далее.

Встреча с директором

Как только герои привлекут внимание Ванеды Трукс, она поприветствует их.

«А, Звёздные искатели. Это вас, значит, жук послал? Вы же знаете, что почти всё, о чём мне тут докладывают, — полная чушь? Мелкие, глупые жалобы на соседей или откровенная ложь о конкурентах и врагах, абсолютно с Флотом мертвецов не связанные. Впрочем, раз в сто лет нам всё-таки удаётся заполучить парочку-другую зацепок. В этот знаменательный день я пересылаю отчёты правительству, которое передаёт их Совету Соглашения и всем другим мирам. Ну, по крайней мере, мне так говорят. В этот раз я и с вами ими поделюсь. Хотите их использовать, чтобы найти Флот мертвецов? Валяйте. Кстати, поваляться можно в комнате наверху. Мне поручили предоставить её вам, поэтому используйте её как офис или спальню — вам же, полагаю, сон нужен. Но не спешите ради меня, нет; я просто обожаю, когда в моём офисе обитают незнакомцы, тем более живые, которых мне даже съесть нельзя, потому что моё начальство буквально принуждает меня к гостеприимству». — Ванеда неприязненно улыбается, обнажая острые тонкие зубы и длинный извивающийся язык.

Ванеда — раздражительный упырь и недовольный, не питающий никаких иллюзий чиновник. При жизни она никогда не была жизнерадостной, и превращение в нежить мало изменило её суровый нрав. Степень её полезности персонажам напрямую зависит от того, насколько персонажи были полезны её начальнику Геваларску Нору во время своего пребывания на станции «Авессалом».

В первой части этой серии приключений посол Нор просил героев доставить ему «посылку» с находящегося в карантине корабля «Акреон» — посылку, которая на деле оказалась офицером Флота мертвецов по имени Хебиза Эсколар. Если герои доставили командора Эсколар (или невскрытую посылку) послу и расстались с ним в хороших отношениях, Нор поручает Ванеде оказывать любую помощь, которая требуется героям, если она не выходит за рамки её полномочий как эоксийского чиновника. Кроме этого, он отправил ей несколько файлов, предназначенных для персонажей игроков (см. ниже).

Если же отношения героев с послом не сложились (например, если они передали командора Эсколар Блюстителям или службе безопасности станции), Нор просто сообщает Ванеде о прибытии Звёздных искателей и предоставляет ей самостоятельно решать, как с ними поступить (дав ей понять, что лично он относится к ним крайне негативно). В этом случае Ванеда дает волю своему характеру и героям придётся убедить её помочь. Первоначально Ванеда относится к персонажам игроков недружелюбно, и им придётся пройти проверку Дипломатии со СЛ 21, чтобы изменить её отношение хотя бы на безразличное, прежде чем она согласится помочь. В качестве альтернативного варианта Ванеду можно угрозой заставить помочь, совершив проверку Запугивания со СЛ 16, но это вряд ли поможет завоевать расположение упыря.

Если персонажи находятся в относительно хороших отношениях с Ванедой (или, по крайней мере, убедили её предоставить минимально необходимую помощь), она поделится следующей информацией о недавней деятельности Флота мертвецов.

— На прошлой неделе мне поступило два отчёта. По правде говоря, из всего, что было за последнее время, только они представляют хоть какой-то интерес. В ближайшее время власти вполне могут начать расследование, но готова биться об заклад, что ваше дело куда более срочное.

Ванеда выводит на экран своего компьютера два отчёта о происшествиях (см. **отчёт №1** и **отчёт №2** на стр. 27) и показывает их персонажам; при желании она также может переслать копии файлов на компьютеры героев.

— Вам, вероятно, следует проверить информацию по обоим как можно скорее. Плотевар работает на Плотеперерабатывающем комбинате. Он сказал, что, если понадобится, можно подойти к задним воротам завода — это как раз через дорогу от министерства — и попросить его позвать. Витающее в воздухе восхитительное зловоние как раз исходит от резервуаров с плотью во дворе завода. Вам, полагаю, это не особо приятно, но у меня оно вызывает аппетит. Костодесантник живёт дальше по дороге. Она в отставке, так что должна быть дома — делать-то ей особо нечего. Если ещё что-то понадобится — наверное, можете спросить у меня.

Теперь, если персонажи в хороших отношениях с Геваларском Нором, Ванеда сообщает им, что посол составил досье на известных действующих агентов Флота мертвецов на Эоксе. «Не знаю, как эти сведения вам помогут, но посол Нор настоял, чтобы вы их получили», — сообщает Ванеда, передавая материалы персонажам игроков. В предоставленной информации разобраться достаточно трудно, но в ней упоминаются следующие имена агентов Флота мертвецов: Риальфус Эванко, Зира Веш и Воан Ваттен. Два имени — просто пустышки, а вот Зира Веш — действительно агент Флота мертвецов, с которой персонажи столкнутся в конце приключения. В данный момент героям эта информация особенно ни к чему, но чтение досье может дать важную информацию для финальной битвы (см. описание зоны **И**).

У героев могут возникнуть к Ванеде и вопросы, не относящиеся к деятельности Флота мертвецов. Возможные ответы на них приведены ниже.

— Как вы устроились на работу в Министерство вечной бдительности?

— Год назад Геваларск Нор предложил мне работу, а она как раз была мне нужна. Вся эта кабала ради обращения в нежить — обычный развод. Я не хотела вкалывать на какого-то костяного старейшину до потери пульса, поэтому потратила все свои сбережения, чтобы прилететь на Эокс и заполучить всё, что мне нужно, чтобы стать упырём. И разве же результат не великолепен? — Ванеда, саркастически ухмыляясь, становится в позу.

— Короче, после трансформации я осталась без гроша, поэтому мне нужна была оплачиваемая работа. Посол Нор был знаком с моими исследованиями и трудами по истории Эокса, поэтому решил, что я хорошо подойду на эту «прекрасную» должность. Сказал, что я получу бесплатное жильё и кучу свободного времени, которое я смогу посвятить исследованиям. Ну, половина оказалась правдой. У меня есть жильё наверху, и, значит, я почти никогда не выхожу из офиса, но у меня нет времени ни на что, кроме работы. Народ валит сюда со всевозможными жалобами: «Сосед пнул моего любимого черепокраба! Я думаю, он работает на Флот мертвецов» или вот: «Флот мертвецов стащил из моего двора новенький костяной фонтан». И этой бредятине конца и края нет.

— В чём заключается ваша работа?

— Гражданин приходит и берёт номерок. Когда я вызываю его номер, он подходит к стойке. Я даю ему небольшой бланк и задаю несколько предварительных вопросов. Если мне покажется, что история более-менее правдива, я привожу его сюда для более тщательной беседы и заполняю более подробный отчёт по расширенной форме. Такие отчёты я и отправляю вышестоящему начальству. Каждый день. Снова и снова. До скончания времён. Захватывающе, правда?

— Вы поможете нам выследить Флот мертвецов или его агентов?

— Не-а. Это не моя работа. Я просто принимаю отчёты, регистрирую их и отправляю дальше. Хотите лично сразиться с Флотом мертвецов? Я пас. Я всего лишь госслужащий, и платят мне не за это.

— У вас есть упомянутые в отчётах доказательства?

— Нет. Этим власти должны заниматься. Я не полицейский и не веду дела против Флота мертвецов. Насколько мне известно, все упомянутые в отчётах доказательства по-прежнему находятся у граждан, которые их подали.

— Вы знаете, почему послу Нору отправили посылку с офицером Флота мертвецов?

— Я что, похожа на работника дипломатической службы? Оглянитесь вокруг — будь Орфис живым городом, мы бы сейчас сидели аккурат у него в кишках. Я не имею ничего общего с послами и дипломатами, хоть Нор меня и нанял, и последний раз на станции «Авессалом» была ещё при жизни. Если вы действительно обеспокоены, вы можете сообщить об этом инциденте в Министерство вечной бдительности. Уверена, что посол уделит вашему обращению столь же пристальное внимание, что и всем остальным. Ха!

Помимо ответов на вышеуказанные вопросы, Ванеда может рассказать о своей работе и прошлом всё, что героям не удалось узнать от Чискиска (см. «Сообщение Чискиска» на стр. 20). Упырь может поведать и неизвестную персонажам информацию о Флоте мертвецов из врезки на стр. 14, а также сведения о Флоте мертвецов, изложенные в *«Основной книге правил»* на стр. 472. Кроме того, Ванеда может быть полезна как историк и рассказать об Эоксе и его истории (*«Основная книга правил»*, стр. 450–451). Если персонажи расспрашивают об окрестностях, Ванеда может поделиться информацией, приведённой в разделе «Спайка» выше.

Сокровища: если герои находятся в хороших отношениях с послом Нором, Ванеда говорит, что посол поручил ей передать каждому из них по 1 000 кредитов для покупки всего необходимого для выполнения миссии по выявлению агентов Флота мертвецов на Эоксе. При необходимости Ванеда может рассказать, где расположены ближайшие магазины (зоны **Г** и **Д**).

Развитие: как уже упоминалось в описании зоны **В**, Ванеда выделила персонажам игроков комнату на втором этаже министерства на всё время их пребывания на Эоксе. Они не обязаны использовать это помещение и могут найти в Орфисе другое жилье, но цены на него будут в два-три раза выше указанных на стр. 235 *«Основной книги правил»* (большинство эоксийцев — нежить, поэтому за удобства для живых существ придётся доплатить).

Вне зависимости от того, где герои решат поселиться, их следующей задачей станет расследование происшествий из полученных от Ванеды отчётов. Все интересующие их лица живут в Спайке: отставную костодесантницу Греталь Рапиндер можно найти в зоне **Е**, а плотевар Воксель Дарксенд работает в зоне **Ж**.

Кроме этих двух зон, дополнительно ниже описаны и две другие (**Г** и **Д**). Они не имеют прямого отношения к сюжету приключения и призваны обеспечить местный колорит и дать героям возможность приобрести дополнительное снаряжение. Персонажи игроков вольны посещать эти зоны в любом порядке.

Наконец, расследование, проводимое героями, приведёт к ещё одному событию, которое не привязано к определённому месту (см. **событие З**).

Отчёт №1

МИНИСТЕРСТВО ВЕЧНОЙ БДИТЕЛЬНОСТИ

Отчёт о деятельности Флота мертвецов

Податель отчёта: Воксель Дарксенд
Некротип/раса: трупень (элебрианин)
Адрес: район Сетрот, 43, Верхний Вамсбанк, Орфис
Должность: плотевар
Место работы: Плотеперерабатывающий комбинат
Доступность для последующего интервью: да (только на работе)
Дата подачи: 4 кутона, 317 П. Р.
Отчёт принят: Ванеда Трукс, директор

Предположительная деятельность Флота мертвецов: вчера, 3 кутона, где-то между 11:30 и 13:00, со двора Плотеперерабатывающего комбината исчез целый резервуар плоти. После обнаружения пропажи возле пустого резервуара я нашёл значок с эмблемой Флота мертвецов. Кроме этого, я сделал цифровое фото места, где обнаружил значок. По-моему, очевидно, что плоть была похищена Флотом мертвецов для неизвестных мне целей.

Отчёт №2

МИНИСТЕРСТВО ВЕЧНОЙ БДИТЕЛЬНОСТИ

Отчёт о деятельности Флота мертвецов

Податель отчёта: Гретaль Рапиндер
Некротип/раса: костодесантник (элебрианин)
Адрес: Жёсткая улица, 5236, Спайка, Орфис
Должность: космопехотинец (в отставке)
Место работы: Эоксийский флот, 5-й батальон
Доступность для последующего интервью: да
Дата подачи: 6 кутона, 317 П. Р.
Отчёт принят: Ванеда Трукс, директор

Предположительная деятельность Флота мертвецов: 4 кутона около полуночи моя соседка по квартире Харвинна Нессекс (тоже ветеран 5-го батальона) вышла из квартиры, сказав, что пошла покупать новую верхнюю одежду — любопытное желание, особенно учитывая поздний час. В квартиру, однако, она так и не вернулась. Сегодня утром (6 кутона) я зашла в её комнату и обнаружила, что большая часть её вещей исчезла, но на полу я нашла клочок бумаги, судя по всему выпавший из её дневника (у Харвинны есть дневник из настоящей бумаги, заполняемый ручкой). В записи на этом листке Харвинна пишет о том, что разочарована нынешней политикой Эокса и собирается присоединиться к подразделению Флота мертвецов, которое в настоящее время действует в Орфисе. Считаю, что Харвинна покинула Спайку, чтобы вступить во Флот мертвецов.

ИНДУСТРИЯ НЕКРОТРАНСПЛАНТОВ

Среди миров Соглашения Эокс известен не только практически полностью неживым населением, но и изобретением некротрансплантов. Некротранспланты — это особый, не относящийся ни к киберимплантам, ни к биоимплантам, вид аугментаций, создаваемый из тканей нежити. Некротрансплланты могут быть установлены в тело существа, чтобы каким-то образом его улучшить, например восстановить утраченную вследствие болезни или травмы функциональность, укрепить органы носителя или магическим образом усилить его способности. Доходы от продажи и установки некротрансплантов составляют существенную часть экономики Орфиса, ведь они являются одной из основных причин визита живых существ на Эокс. Индустрия некротрансплантов испытывает небывалый подъём как на Эоксе в целом, так и в Орфисе в частности — ведь именно здесь огромные фабрики штампуют эти аугментации практически круглосуточно. Подробнее о доступных для покупки некротрансплантах можно прочесть на стр. 44.

Г. «НЕКРОТРАНСПЛАНТЫ ДЖЕНТЛЬТРУПА И ПРОЧИЕ МЕЛОЧИ»

Неоновая вывеска на ржавой витрине этого магазина состоит из ярких розовых, зелёных и синих трубок, которые образуют надпись «Некротрансплланты Джентльтрупа и прочие мелочи», стилизованную под размашистый рукописный шрифт. Вывеску дополняет выполненный флуоресцентной краской рисунок, изображающий подгнившую гуманоидную нежить в муслиновой сорочке с глубоким вырезом, из плеча которой торчит ещё одна голова. Обе головы увенчаны цилиндрами и держат в глазу монокль.

С первого взгляда становится ясно, что владелец магазина пошёл на многое, чтобы создать изысканный бренд с оттенком роскоши, пусть и расположенный в захудалой части города. Магазин по большей части продаёт некротрансплланты, хотя и биоимплланты здесь тоже можно найти. Все товары на застеклённых витринах выложены на плюшевые подушечки.

Существо: владелец магазина стоит внутри, опираясь на покрытый дешёвой позолотой прилавок. **Джонсворт Ленгфолл** (нейтральный, М, трупень), называющий себя Джентльтруп, — трупень, то есть разлагающийся зомби, сохранивший свой разум и личность. Джентльтруп облачён в кое-как сшитый пышный наряд на старинный манер: лоскутный фрак, потрёпанный цилиндр, щербатый монокль. Он держит в руках золотого цвета трость, покрытую зеленоватой патиной. Из плеча Джентльтрупа, выглядывая из кружев сорочки, торчит небольшая рудиментарная голова — прямо как на вывеске. Джонсворт считает себя весьма представительным и желает произвести на посетителей именно такое впечатление, но в основном чопорность просто позволяет ему чувствовать превосходство над остальными обитателями Спайки.

Джонсворт провёл в качестве трупня уже почти сотню лет и не жалует живых существ, поэтому изначально относится к персонажам игроков недружелюбно. Заметив героев, он с подозрением их осматривает, но тем не менее произносит приветствие, которое полагает утончённым.

— Ах, клиенты, в которых не угасла искра жизни, — говорит он. — Добро пожаловать в магазин «Некротрансплланты Джентльтрупа и прочие мелочи»! Считаю должным предупредить, что не терплю дыхания живых на товарах — его смрад неприятен моим обычным посетителям. Уверен, вы поймёте моё беспокойство.

Несмотря на его отношение, Джентльтруп продаст героям любой некротрансплант (см. стр. 44) 8 уровня или ниже. Кроме того, с вероятностью 50% на складе у Джентльтрупа отыщется любой из биоимплантов (*«Основная книга правил»*, стр. 210–211) 8 уровня или ниже. Если герои спросят у Джентльтрупа про его вторую голову (которую он называет «личным помощником»), то узнают, что это эксклюзивный некротрансплант, созданный специально для него, и он не продается.

Развитие: если героям удастся изменить отношение Джентльтрупа на дружелюбное или более хорошее (для этого требуется успешная проверка Дипломатии со СЛ 29), он предупредит их о бродячих бандах упырей, которые с недавних пор шныряют по Спайке в поисках «предателей». Джонсворт предполагает, что под этим подразумеваются все, кто безразличен к идее превосходства Эокса, включая тех, кто докладывает о действиях Флота мертвецов, но, скорее всего, и живые существа, герои в том числе, к таковым тоже относятся. Это предупреждение предвещает событие, которое произойдёт в зоне **Е**.

Д. БУТИК «КОСТЯНЫХ ДЕЛ МАСТЕР»

Окна этого грязного одноэтажного здания закрыты трухлявыми досками, а в качестве входа выступает покосившаяся автоматическая дверь. Над входом спроецирована голограмма — вычурная шляпа из крошечных костей и надпись: «Бутик „Костяных дел мастер“: качество, которому можно доверять!»

В этом сомнительном магазине продаётся разнородное оружие, броня и всевозможное снаряжение.

Существо: бутик назван в честь своего владельца и единственного сотрудника, **костяных дел мастера Жаклин** (хаотичная нейтральная, Ж, костодесантник). Если персонажи решат зайти внутрь, то обнаружат за прилавком Жаклин, одетую в пиратский костюм и шляпу, изображённую на вывеске снаружи. Когда костодесантица замечает героев, она широко разевает рот (так скелеты улыбаются), открывая взору несколько золотых зубов.

— О, живчики! — восклицает Жаклин, используя простореченное эоксийское обозначение для живых существ. — Добро пожаловать в бутик костяных дел мастера Жаклин! У нас есть всё, что пожелают ваши маленькие бьющиеся сердца, — а может, и больше!

С вероятностью 80% в бутике найдётся любое искомое оружие, броня, а также наркотики, лекарства, яды или магические сыворотки 8 уровня или ниже. Несмотря на чрезмерно дружелюбное приветствие, Жаклин — мошенница и пройдоха, жутко любящая впаривать втридорога свои товары живым клиентам. Если герои не пожелают с ней пообщаться, она будет продавать товары с наценкой 20% сверх обычной стоимости. Если же герои поделятся с ней сплетнями или оценят по достоинству её шляпу, наряд, зубы или отпустят аналогичный комплимент, она продаст предметы по обычной цене. В случае если персонажи будут особенно щедры на похвалу и один из них преуспеет в проверке Блефа или Дипломатии со СЛ 18, Жаклин сделает на все товары скидку 10%. Более того, если Жаклин относится к героям дружелюбно или лучше и персонажам понадобится скрыться от солдат-упырей в зоне **E** (или любых других врагов, которых они могут нажить в этом районе), костодесантница с радостью укроет их в подсобке своего магазина.

E. КВАРТИРА ВЕТЕРАНА (КО 7)

На узкой раздвижной двери закреплены потускневшие металлические цифры «5236», причём последняя цифра висит на одном гвозде. Дверь слегка помята и чуть приоткрыта.

Здесь живут Греталь Рапиндер и Харвинна Нессекс, два отставных костодесантника, служившие в 5-м батальоне Эоксийского флота. Дверь в квартиру действительно была открыта силой, о чём можно узнать, совершив проверку Инженерного дела со СЛ 10 для оценки состояния. Изнутри доносятся хриплые голоса, сердито выкрикивающие что-то обидное.

Существа: Харвинна так и не вернулась (см. описание зоны **И**), но **Греталь Рапиндер** (принципиальная нейтральная, Ж, костодесантник) дома. К сожалению, о визите Греталь в Министерство вечной бдительности и сообщении о возможной связи Харвинны с Флотом мертвецов прознали в 5-м батальоне, и несколько его членов, глубоко убеждённых в превосходстве Эокса, получили увольнительные, чтобы разобраться с теми, кого считают «предателями Эокса». То, что Греталь исполнила свой гражданский долг, оскорбило троих солдат-упырей: Данину, Ларекса и Уэллса, которые решили наведаться к ней, чтобы научить отставную костодесантницу «надлежащему уважению» к родному миру.

Когда в квартиру заходят герои, упыри переключаются на них — немёртвые националисты как никогда рады выместить свой гнев на живых. Во время сражения Греталь старается держаться в стороне. При необходимости вы можете использовать блок параметров костодесантника (*«Серия приключений, выпуск №1»*, стр. 59), хотя участие Греталь в этом бою и не предполагается.

ДАНИНА, ЛАРЕКС И УЭЛЛС (3) КО 4

ОПЫТ 1 200 за каждого

Элебрианин, упырь, солдат (см. стр. 61).

Хаотичная злая средняя нежить.

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 60 у каждого

ЭКБ: 16; **ККБ:** 18.

Стойкость +6; **Реакция** +4; **Воля** +7.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 35 футов.

В ближнем бою: тактическая кувалда +12 (1d10 + 9 *Д*; крит.: нокдаун), или укус +12 (1d6 + 9 *Ко*, упырья хворь [СЛ 15] и паралич [СЛ 15]), или удар когтями +12 (1d6 + 9 *Р* и паралич [СЛ 15]).

Дистанционная: зеро-винтовка класса «Изморозь» +9 (1d8 + 4 *Х*; крит.: ошеломление [СЛ 13]) или осколочная граната II +9 (взрыв [2d6 *Ко*, 15 футов, СЛ 13]).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов для кувалды).

Атакующие способности: боевой стиль (штурмовик).

ТАКТИКА

Во время боя: упыри предпочитают ближний бой, а против живых противников обожают применять естественное оружие — зубы и когти. В схватке с особо опасными противниками упыри используют кувалды или отходят, чтобы обстреливать из винтовок издалека.

Боевой дух: упыри сражаются до тех пор, пока у одного из них не останется менее 10 ПЗ, после чего все трое попытаются сбежать, а если это не удастся — сдаться (упыри хотели лишь запугать «врагов государства» и не собирались сражаться насмерть).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** —; **Инт:** +0; **Мдр:** +0; **Хар:** +1.

Навыки: Атлетика +15, Запугивание +10, Скрытность +10.

Языки: всеобщий, эоксийский.

Прочие способности: неживой.

Снаряжение: офицерские церемониальные латы, зеро-винтовка класса «Изморозь» с аккумулятором повышенной ёмкости (40 зарядов), тактическая кувалда, 2 осколочные гранаты II.

Развитие: если герои победят или прогонят упырей, Греталь поблагодарит их за помощь. Костодесантница обеспокоена растущей активностью Флота мертвецов в этом районе и слегка ошарашена, что информация о её визите в Министерство вечной бдительности стала достоянием общественности, а её бывшие однополчане так отреагировали на её сообщение. Греталь, как любой законопослушный гражданин, хочет лишь помочь законному правительству и военным силам своей планеты, поэтому и сообщила о своих подозрениях насчёт Харвинны.

Несмотря на достаточно жуткий внешний вид, Греталь ведёт себя с героями относительно дружелюбно. Без лишнего промедления Греталь открывает дверь в спальню соседки (пароль она подобрала давным-давно) и даёт персонажам игроков ту самую страницу из дневника, про которую упомянула в отчёте о происшествии. Больше в спальне нет ничего необычного, но после изучения текста на клочке бумаги персонажи узнают, что Харвинна планировала

ПО СЛЕДАМ ГНИЛОКОСТА

Во время расследования отчётов о происшествиях в зонах Е и Ж персонажи игроков найдут не только доказательства присутствия Флота мертвецов в Орфисе, но и признаки, указывающие на то, что к делу причастен гнилокост. Если герои успешно пройдут проверку Дипломатии со СЛ 22 для сбора информации, когда будут опрашивать обитателей Спайки о гнилокостах, имеющих отношение к Флоту мертвецов, то смогут узнать о Зеранте Мортрант, ведущей отшельническое существование примерно в 6 милях за городом (зона З). В случае если герои решат покинуть Орфис и отправиться на поиски гнилокоста, руководствуясь лишь слухами, а не конкретными указаниями, на дорогу они потратят вдвое больше времени, чем если бы знали его точное местоположение (см. описание зоны З).

Герои также могут рассказать о полученной информации Ванеде Трукс в Министерстве вечной бдительности. Ванеда сразу заподозрит, что причастный к делу гнилокост — Зеранта Мортрант, известная сторонница Флота мертвецов, которую до сих пор не арестовали лишь потому, что она живёт в глуши и редко выходит на свет. Зеранта также известна своим пристрастием к сырой плоти, так что пропавшая плоть с фабрики вкупе с остальными доказательствами указывает на её причастность. Ванеда может сообщить персонажам игроков точное местоположение дома отшельницы (см. описание зоны З).

сперва встретиться с неким «гнилокостом», а уж затем направиться на службу во Флот мертвецов.

Совершив проверку Мистицизма со СЛ 20, персонаж вспомнит, что гнилокосты — разновидность могущественной нежити.

Греталь, однако, пребывает в неведении о местном гнилокосте, который связан с Флотом мертвецов (см. врезку «По следам гнилокоста» выше).

Чтобы отблагодарить персонажей игроков и помочь в их будущих начинаниях, Греталь дарит им *контур ускорения*, улучшение брони, оставшееся у неё со времён службы в 5-м батальоне.

— Я оставила его себе как сувенир о военных временах, — говорит Греталь. — Мне, честно говоря, он больше ни к чему, а вам он послужит куда лучше. Пусть он будет напоминанием, что не все мертвецы — подлецы!

Если герои решат не вмешиваться, Греталь сбежит от упырей через заднюю дверь. Недовольные солдаты сломают в квартире несколько вещей, а затем отправятся восвояси. Если персонажи игроков решат после этого обыскать квартиру Греталь, то обнаружат, что дверь в спальню Харвинны заперта (твёрдость 8, ПЗ 30, СЛ ломания 24, Инженерное дело со СЛ 25, чтобы открыть). Попав в комнату, персонажи с лёгкостью отыщут листок из дневника Харвинны, про который Греталь писала в отчёте.

Ж. ПЛОТЕПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЙ КОМБИНАТ

Судя по высоким металлическим стенам, обнесённым сетчатым забором, и широким воротам проходной, это какой-то промышленный объект. За воротами расположена массивная железобетонная платформа, находящаяся на дне огромной лифтовой шахты. Через забор виднеются края утопленных в землю чанов или резервуаров, в которых колышется какое-то странное вещество. Около переговорного устройства сбоку от ворот висит табличка: «Вниманию посетителей! Требуется вызвать сотрудника».

Плотеперерабатывающий комбинат производит некротрансплантаты для различных частей организма и экспортирует их в миры Соглашения. Здесь располагается вход во двор комбината, где варят синтетическую плоть, необходимую для производства некротрансплантов. Во время варки в резервуары заливают биоматериалы и периодически их перемешивают, в результате чего создаётся синтетическая субстанция, по виду и функциям практически идентичная естественной плоти. Во время варки за плотью следят сотрудники-плотевары. Когда партия готова, плотевары используют оборудование, хранящееся в двух подсобных помещениях, чтобы извлечь плоть из резервуара, перевезти её к огромному плотеподъёмнику и с его помощью направить материал на обработку на верхние этажи завода. Там плоть обрабатывается, пока не приобретёт характеристики и структуру тканей нежити, после чего отправляется на производственные линии завода, где её нарезают или формируют в неживые органы, подготовленные для заключительных некромантических ритуалов, в ходе которых инертная плоть превращается в некротрансплантаты. Эту информацию может вспомнить любой персонаж, успешно прошедший проверку Мистицизма со СЛ 15. Подробнее о некротрансплантах можно прочесть во врезке «Индустрия некротрансплантов» на стр. 28 и в путеводителе по Эоксу на стр. 38–45.

Задние ворота завода закрыты (твёрдость 20, ПЗ 60, СЛ ломания 28, Инженерное дело со СЛ 30, чтобы открыть), через них трудно попасть внутрь, но персонажи могут использовать переговорное устройство рядом с воротами, чтобы вызвать сотрудника завода. Через забор можно перелезть или перелететь, но это обнаружат детекторы движения и по всему заводу сработает сигнализация.

Существо: если персонажи решат посетить завод в обычные рабочие часы (с 06:00 до 18:00 каждый день), из переговорного устройства отвечает громкий голос (если прийти в нерабочие часы, никто не ответит).

Голос принадлежит **Вокселю Дарксенду** (нейтральный, М, трупень), плотевару, сообщившему в Министерство вечной бдительности о пропаже плоти. Как только герои представятся, Воксель поспешит открыть ворота, восклицая: «Ну наконец-то министерство кого-то прислало! Вы понятия не

имеете, как долго я ждал, чтобы вы сказали моему начальству, что я не потерял и не украл эту плоть! Ну? Чего вы ждёте? Пошевеливайтесь!»

Воксель груб и резок, но он действительно просто хочет, чтобы персонажи доказали, что пропавшую плоть украли. Вокселю по большей части безразличны формальности и политические договорённости между Эоксом и мирами Соглашения относительно поиска Флота мертвецов. Он вбил себе в голову, что герои — представители властей, и настойчиво называет их «копами» и «агентами», даже если персонажи пытаются его поправлять.

Проводя персонажей через двор, Воксель настаивает на том, чтобы показать им тот самый резервуар, со времён кражи всё ещё пустующий. Кроме этого, он достаёт планшет и показывает фотографию значка, который нашёл рядом с резервуаром сразу после обнаружения пропажи, а затем демонстрирует сам значок. Герои могут совершить проверку Культуры со СЛ 20, чтобы подтвердить, что на значке действительно изображена эмблема Флота мертвецов.

Похоже, что Воксель говорит правду о своём отчёте и действительно обеспокоен замыслами Флота мертвецов, но если персонажи попросят осмотреть место кражи более тщательно, Воксель откажется, ссылаясь на правила безопасности и строгое начальство. Если у героев получится изменить его отношение на дружелюбное или более хорошее при помощи проверки Дипломатии со СЛ 16 (получая бонус +4 [ситуативный] к этой проверке, если они упомянут Шана, которого встретили в зале ожидания министерства в зоне **B**), Воксель поведает им, что позволил бы спуститься в резервуар, но компьютер, управляющий механизмами ёмкости, пару недель ведёт себя странно, так что это попросту небезопасно. Персонажи игроков должны совершить проверку Компьютеров со СЛ 25, чтобы починить модуль управления компьютера, или проверку Инженерного дела со СЛ 20 для починки, чтобы отремонтировать механизм. В случае успешной проверки герои чинят систему управления и могут спуститься в резервуар. Персонаж, совершивший успешную проверку Внимания со СЛ 15 во время обыска дна резервуара, находит среди остатков синтетической плоти несколько острых костяных осколков. Проверка Мистицизма со СЛ 20 покажет, что эти осколки — частицы костяных отростков гнилокоста, одной из разновидностей нежити.

Сокровища: если персонажи игроков пообещают дать Вокселю подписанный документ, подтверждающий, что за пропажей плоти стоит Флот мертвецов, чтобы он мог показать его начальству, трупень отдаст им 3 осколочные гранаты III из своего личного запаса — он иногда использует их, чтобы счищать со стен резервуара налипшую плоть (невзирая на то, что это строго запрещено).

Развитие: Воксель не знает ничего особенного ни о гнилокостах, ни о том, зачем им может понадобиться украденная плоть. Если герои не смогут опознать костяные осколки и покажут их Ванеде, она немедленно поймёт, что это (см. врезку «По следам гнилокоста» на стр. 30).

Сюжетная награда: если персонажи игроков найдут осколки отростков гнилокоста в пустом резервуаре, они получают 2 400 опыта.

УПЫРЬ-СОЛДАТ

СОБЫТИЕ 3: КОНЦЫ В ВОДУ (КО 7)

Данное событие происходит, когда персонажи игроков находятся в Спайке и расследуют отчёты о происшествиях с участием Флота мертвецов. Оно может произойти в любой момент, скорее всего — когда герои покинут место одной из сцен (например, министерство или Плотеперерабатывающий комбинат) или путешествуют между зонами, но его точное время потребует некоторого планирования, поскольку герои могут быть предупреждены заранее (см. ниже).

В ходе расследования деятельности Флота мертвецов в Спайке одна из фракций эоксийского правительства, пребывающая в тесном контакте с Флотом, решает, что персонажи игроков доставляют им слишком много проблем. Фракция решает не доверять решение этого вопроса Флоту мертвецов и берёт дело в свои руки, подсылая к героям убийц.

Посол Геваларск Нор, находящийся на станции «Авессалом», узнаёт о готовящемся покушении через один из своих многочисленных контактов на Эоксе, но от его отношения к персонажам зависит, как он распорядится этой информацией.

Если герои выполнили поручение Нора в первом выпуске *«Мёртвых солнц»* и состоят с ним в хороших отношениях, Нор приказывает Ванеде предупредить их о покушении. В этом случае Ванеда звонит персонажам за несколько минут до нападения, предупреждая о готовящейся атаке, в результате чего герои получают бонус +4 (ситуативный) к проверкам Внимания, чтобы заметить спрятавшихся убийц до того, как они нападут.

Если же отношения с послом Нором не сложились, героев никто не предупреждает и бонуса они не получают.

Существа: правительственные заговорщики знают, что персонажи — живые существа, и потому подсылают к ним двух нигилей. Нигили восстают из тел жертв, погибших в безвоздушном космическом пространстве. Они яростно ненавидят всё живое и могут управлять гравитацией, а от их декомпрессионного взгляда лёгкие противников сжимаются. Нигили ждут в засаде на вероятном пути следования героев. Каждый персонаж, проваливший проверку Внимания со СЛ 21 и не заметивший нигилей, не может действовать в предбоевом раунде. Нигили сражаются, пока не будут уничтожены.

НИГИЛИ (2) **КО 5**

ОПЫТ 1 600 за каждого

ПЗ: 72 у каждого (*«Инопланетный архив»*, стр. 66).

Сокровища: у нигилей нет при себе ничего, что указывало бы на заказчиков покушения, но у каждого есть по кредстику с суммой 2 500 кредитов — видимо, платой за работу.

3. УБЕЖИЩЕ ГНИЛОКОСТА

После того как персонажи проведут некоторое время, расследуя полученные министерством сообщения, они должны прийти к выводу, что с действиями Флота мертвецов как-то связан гнилокост по имени Зеранта Мортрант, место жительства которой они примерно себе представляют (см. врезку «По следам гнилокоста» на стр. 30). Ванеда Трукс должна посоветовать персонажам игроков разобраться с гнилокостом, если они сами не захотят это сделать.

Однако путь до дома Зеранты — не банальная прогулка, ведь гнилокост-отшельница живёт в пустоши далеко за пределами атмосферного купола Орфиса. Это означает, что всю оставшуюся часть приключения (если не возвращаться в Орфис) персонажи игроков будут находиться под воздействием разреженной и токсичной атмосферы (*«Основная книга правил»*, стр. 396) и должны использовать системы жизнеобеспечения брони, чтобы избежать негативных эффектов.

Более того, местность между Орфисом и домом Зеранты достаточно трудна для путешествия и достаточно неприглядна: на пути героям повстречаются и странные скальные образования, и глубокие извилистые овраги, и огромные поля выбеленных солнцем костей. Дом Зеранты находится примерно в 6 милях от Орфиса. Если герои узнали его точное местоположение от Ванеды, то путешествие пешком из Спайки займёт всего 2 часа. Если же герои попытаются найти дом самостоятельно, то путь займёт 4 часа.

Не стесняйтесь включать воображение, описывая пейзаж, который окружает игроков во время их странствий по пустошам искалеченного Эокса. Вы вполне можете описать ущелье Черепов (зона **И**), когда герои будут проходить через него, направляясь к обиталищу гнилокоста, чтобы таким образом предвосхитить финальную схватку с Зирой Веш, хотя вы можете не показывать карту местности, раскрыв её, только когда агент Флота мертвецов захлопнет свою западню. Если героям не хватает опыта, путешествие будет хорошим поводом для организации случайной сцены.

Для описанных ниже сцен используйте карту со стр. 23.

З1. Засохший сад (КО 9)

Безжизненный ландшафт полностью опустошённой и мёртвой планеты сменяется небольшим возделанным участком, окружающим полуразрушенную хижину. Участок напоминает сад: тонкие и податливые кости замысловато сплетены, походя на живые кусты, а воронки из кожи и хрящей можно было бы принять за цветы, если бы не их специфические формы и отсутствие ярких красок.

Этот своеобразный сад находится перед домом гнилокоста Зеранты Мортрант.

Существо: Зеранта прячется в своей хижине (зона **З2**), но её питомец-элликот Топотаран считает сад своей территорией и нападает на всех посторонних. Топотаран пытается застать врасплох героев, обойдя хижину вокруг и подобравшись с фланга, но его основная цель — не дать никому войти в зону **З2**.

ТОПОТАРАН **КО 9**

ОПЫТ 6 400

Элликот (*«Инопланетный архив»*, стр. 124).

ПЗ: 145.

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ
ЧАСТЬ 1: ПОЛЕ ПОТЕРЯННЫХ
ЧАСТЬ 2: ИСЧЕЗНУВШИЙ КУЛЬТ
ЧАСТЬ 3: ПЛАНЕТА МЁРТВЫХ
ЭОКС
ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ТАКТИКА

Во время боя: Топотаран атакует рогами, пока его ПЗ не опустятся ниже 100, после чего чередует удары рогами с вытягиванием души, чтобы попытаться восстановить потерянные ПЗ.

Боевой дух: Топотаран — довольно глупый и упрямый зверь, поэтому сражается до смерти.

Опасность: пыльная земля достаточно ровная, но клетки с костяными кустами считаются пересечённой местностью. Костяные кусты достигают около 4,5 фута в высоту и считаются низкими препятствиями, обеспечивая укрытие (*«Основная книга правил»*, стр. 254). Кроме того, любое существо, вошедшее на клетку с кустом, должно пройти испытание Реакции со СЛ 15 и при провале становится опутанным. Опутанные существа могут вырваться из кустов, совершив в качестве действия полного хода проверку Силы со СЛ 20 или Акробатики со СЛ 24 для освобождения.

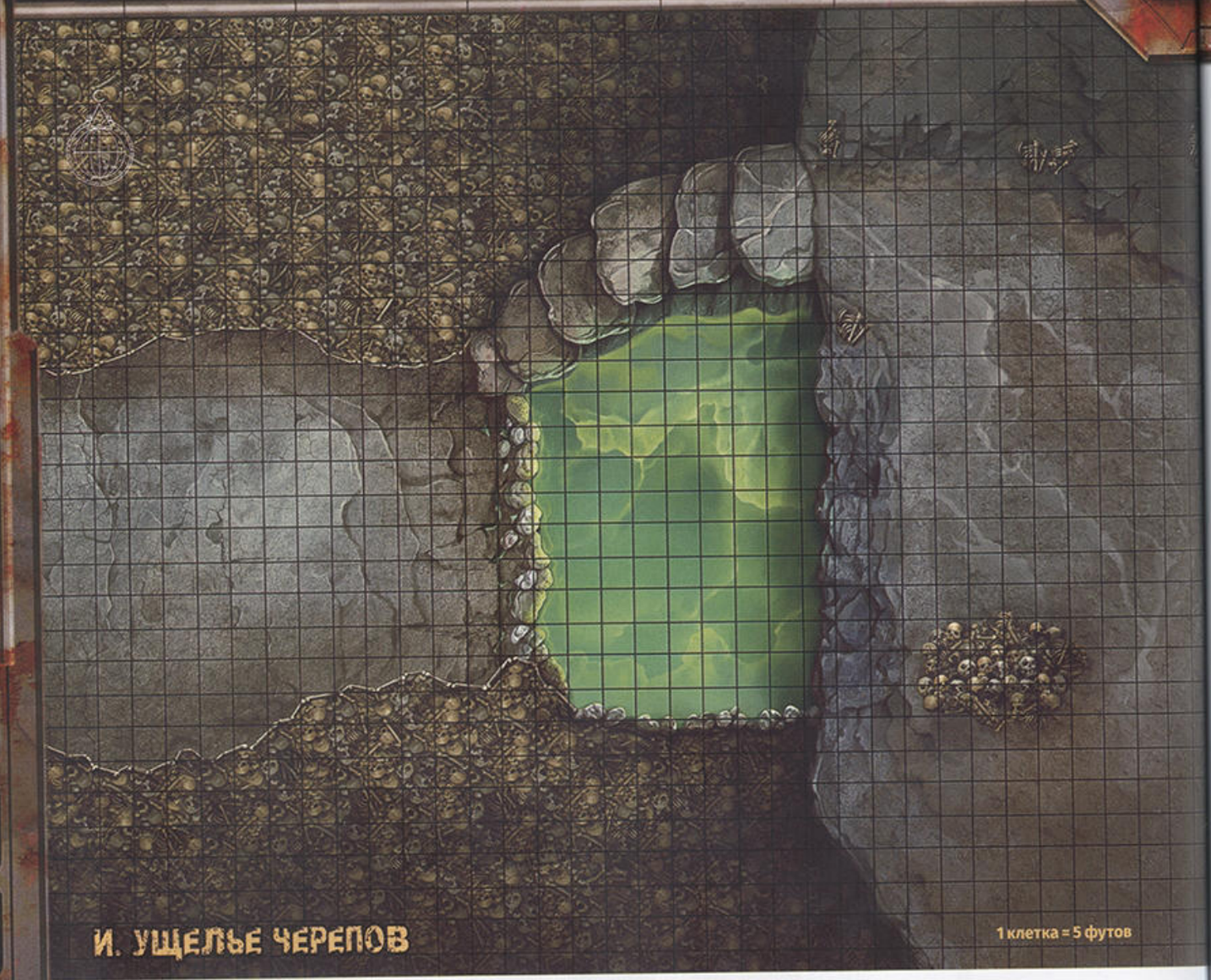
32. Кожаная хижина (КО 7)

Эта причудливая круглая лачуга, кажется, сделана из обработанной кожи, растянутой на каркасе из огромных костей. Входная дверь из чахлого дерева слегка приоткрыта.

Существо: в этой хижине живёт Зеранта Мортрант, гнилокост-отшельница и жуткий мизантроп, питающая особенную неприязнь к живым существам. Зеранта — сторонник и сообщник Флота мертвецов и состоит в заговоре с вампиром цзян-ши по имени Зира Веш. Перед тем как герои прибыли на Эокс, капитан Веш попросила Зеранту помочь в их устранении. Всё, что от неё требовалось, — дождаться, пока герои придут к ней домой, а затем убить незваных гостей. Зеранта с радостью согласилась.

Зеранта скрывается в задней части своей хижины, ожидая подходящего момента, чтобы наброситься на персонажей, как только они войдут. Она попыталась создать впечатление, что её нет дома, но персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 24, услышит слабый шорох, возникающий, когда Зеранта шевелится в тесном укрытии. Как только в хижину войдут хотя бы два персонажа, Зеранта выскочит из укрытия и нападёт на ближайшего из них.

ЗЕРАНТА МОРТРАНТ



И. УЩЕЛЬЕ ЧЕРЕПОВ

1 клетка = 5 футов

ЗЕРАНТА МОРТРАНТ КО 7

ОПЫТ 3 200

Женщина, гнилокост (см. стр. 58).

ПЗ: 105.

Дистанционная: чистильщик «Гром» +12 (1d10 + 7 3; крит.: нокдаун).

ТАКТИКА

Во время боя: Зеранта использует мебель внутри дома как частичное укрытие и применяет наскок против врагов, поражая их когтями и шипами и стараясь заразить красной ломотой. Если внутри хижины станет чересчур тесно, Зеранта попытается выбраться на улицу в сад (область **31**). Если Зеранте не удастся навязать противнику ближний бой или если она выберется наружу, то будет стрелять по врагам из чистильщика.

Боевой дух: Зеранта люто предана Флоту мертвецов и безмерно гордится своим статусом нежити и ненавистью к живым. Чем больше враги ранят её, тем сильнее она приходит в ярость. Зеранта попытается сдаться только в случае, если за один раунд потеряет половину или больше ПЗ (см. «Развитие» ниже). В ином случае она сражается, пока не будет уничтожена.

ПАРАМЕТРЫ

Снаряжение: чистильщик «Гром» с 2 аккумуляторами повышенной ёмкости (40 зарядов в каждом).

Сокровища: хижина Зеранты довольно ветхая, в ней нет каких-то очевидно ценных предметов. По сути, всё, что есть внутри, — это либо мебель, сделанная из обработанных органических частей тела, или бесполезные трофеи, взятые на память у незваных гостей, павших жертвами гнилокоста за последние годы. Однако если персонажи потратят на обыск хижины 10 минут и пройдут проверку Внимания со СЛ 18, то обнаружат за одной из поддерживающих здание костей мешок, сделанный из высушенного органа какого-то существа. В мешке свалено в кучу более десятка заляпанных кровью или погнутых кредстиков общей суммой на 7 080 кредитов, которые, очевидно, остались от жертв Зеранты. Кроме этого, герои легко заметят планшет с треснувшим экраном, лежащий поверх кучи личных вещей гнилокоста (см. «Развитие» ниже).

Развитие: треснувший планшет Зеранты — простой компьютер 1 ранга, и обойти его пароль достаточно просто: для этого требуется проверка Компьютеров со СЛ 17 для взлома системы или проверка Инженерного дела со СЛ 17, чтобы физически подключиться к его накопителю и переписать данные на устройство персонажа. Информация с планшета доказывает, что Зеранта действительно долгое время

была в сговоре с Флотом мертвецов, и содержит подробные заметки о предыдущей встрече гнилокоста с капитаном Зирой Веш.

Изучение заметок позволяет героям узнать имя Зиры Веш и детали её сговора с Зерантой и Харвинной Нессекс, в частности информацию о подброшенных уликах (см. «Замыслы Флота мертвецов» на стр. 22).

Тем не менее здесь не сказано, что капитан Веш планирует атаковать героев лично, — но об этом герои узнают в следующей сцене, когда сойдутся с цзян-ши в битве, проходя через ущелье Черепов на обратном пути в Орфис.

Если Зеранта сдастся героям и те пощадят её и оставят без присмотра, она незаметно последует за ними в ущелье Черепов (зона **И**) и присоединится к капитану Веш в её последней попытке уничтожить персонажей игроков.

И. Ущелье Черепов (КО 9)

Сцена разыгрывается, когда персонажи игроков возвращаются от дома гнилокоста Зеранты Мортрант обратно в Орфис и проходят через область, известную как ущелье Черепов. Когда персонажи игроков заходят в каньон, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

Пустынная эоксийская местность становится особенно жуткой, когда пологий склон приводит вас в зияющее ущелье, простирающееся на десятки ярдов. Стены ущелья — огромные груды костей и черепов, всех форм и размеров, угрожающе нависающие над головой. В восточном конце ущелья у подножия отвесной скалы виднеется озеро пузырящейся зелёной кислоты. Рядом с ним расположено несколько плоских камней, образующих своеобразную лестницу на вершину скалы.

Ущелье Черепов — одно из самых пугающих мест в окружающих Орфис пустошах. Когда-то здесь располагалось небольшое элебрианское поселение, в одночасье превратившееся в кладбище во время катастрофы, которая постигла Эокс несколько тысячелетий назад. Когда уцелевшая в катаклизме нежить занималась восстановлением планеты, она собрала все кости жителей деревни в две большие груды, но невообразимо огромное количество останков в сочетании с суровой местностью и кислотными озёрами, то и дело возникавшими из-под земли, в конце концов заставило элебриан бросить это начинание. Место вскоре было по понятным причинам прозвано ущельем Черепов и с тех пор стало прибежищем для преступников и изгоев — в том числе и членов Флота мертвецов.

Персонажи входят в ущелье с запада. Огромные груды костей, обрамляющие ущелье с севера и юга, достигают в высоту от 50 до 60 футов. Для того чтобы на них взобраться, требуется проверка Атлетики со СЛ 20.

Дно ущелье отделено от озера кислоты рядом камней, представляющих собой пересечённую местность, но недостаточно больших, чтобы за ними можно было укрыться. Глубина озера колеблется от фута в западной его части до 6 футов в восточной. Любое существо, касающееся озера, получает 3d6 урона кислотой в раунд. Плавающие или полностью погружённые в озеро существа получают 20d6 урона кислотой в раунд.

Ступенчатые скалы, ведущие к вершине скалы на востоке, имеют высоту от 2 до 3 футов и достаточно неровные, поэтому считаются пересечённой местностью. Вершина скалы находится на высоте 20 футов над дном ущелья.

Существа: капитан Флота мертвецов Зира Веш приложила все усилия, чтобы следить за действиями персонажей игроков со времени их прибытия на Эокс и старта расследования отчётов о деяниях Флота. Капитан Веш уже поняла, что Зеранте Мортрант не удалось убить героев, поэтому быстро приводит в исполнение запасной план — она сама разделается с персонажами, напав на них во время перехода через ущелье Черепов на обратном пути в Орфис. Зира Веш привела с собой подмогу в лице пяти костодесантников Флота мертвецов (в числе которых и Харвинна Нессекс, соседка Греталь Рапиндер из зоны **Е**).

Капитан Веш затаилась на скалистой лестнице, ведущей на вершину утеса в восточной части ущелья. Когда персонажи игроков войдут в ущелье, костодесантники зайдут к ним в тыл, отрезав путь на запад.

Веш выходит из укрытия, как только герои пройдут полпути между западным краем карты и озером кислоты, и обращается к ним.

«Жалкие, глупые, раздражающие Звёздные искатели! Я столько усилий потратила, чтобы сплести эту смертельную сеть, и ради чего? Чтобы вы просто прошли сквозь неё без царапины и даже капли понимания? Позвольте просветить вас. Я — капитан Зира Веш, уважаемый офицер могучего Флота мертвецов — доблестного воинства истинного Эокса, и я не дам вам сделать ни шагу дальше. Вы достаточно нарушили наши планы. И я преуспею там, где мои прислужники потерпели неудачу. Я сотру вас в порошок и прославлю Флот мертвецов раз и навсегда!»

К этому моменту капитан Веш уже довела себя до неистовства и поэтому без промедления атакует. Если Ванеда Трукс передала героям досье посла Нора об активных агентах Флота мертвецов на Эоксе (см. «Встреча с директором» на стр. 25), позвольте им узнать до трёх полезных фактов о цзян-ши, как если бы они успешно прошли проверку Мистицизма со СЛ 29 для опознания существа.

КОСТОДЕСАНТНИКИ (5) КО 3

ОПЫТ 800 за каждого

«Серия приключений, выпуск №1», стр. 59.

ПЗ: 34 у каждого.

ТАКТИКА

Во время боя: костодесантники атакуют героев с тыла, зажимая их между собой и Зирой Веш. Перед атакой костодесантники применяют *усиление оружия* на свои пистолеты, а если противник находится в укрытии или условиях плохой видимости — используют *волшебные стрелы*.

Боевой дух: костодесантники фанатично преданы Флоту мертвецов и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

ЗИРА ВЕШ КО 6

ОПЫТ 2 400

Женщина, элебрианин, цзян-ши, оперативник (см. стр. 55).

ПЗ: 80.

ТАКТИКА

Во время боя: капитан Веш целится в врагов из винтовки «Ширренский глаз», используя оперативную уловку калечащий снайпер, чтобы сбивать противников с цели или делать застигнутыми врасплох, в зависимости от ситуации. Скачущая походка позволяет Зире перемещаться по скалистой лестнице на полной скорости, поэтому она стремится заманить на неё как можно больше противников, чтобы затруднить их перемещение и получить преимущество. Веш пытается избегать ближнего боя и по мере необходимости постепенно отходит к вершине лестницы. Отступив на вершину скалы, Веш атакует когтями, пытаясь тараном сбросить врагов со скалы в озеро или схватить их, чтобы вытянуть их ци.

Боевой дух: капитан Веш сражается, пока не будет уничтожена.

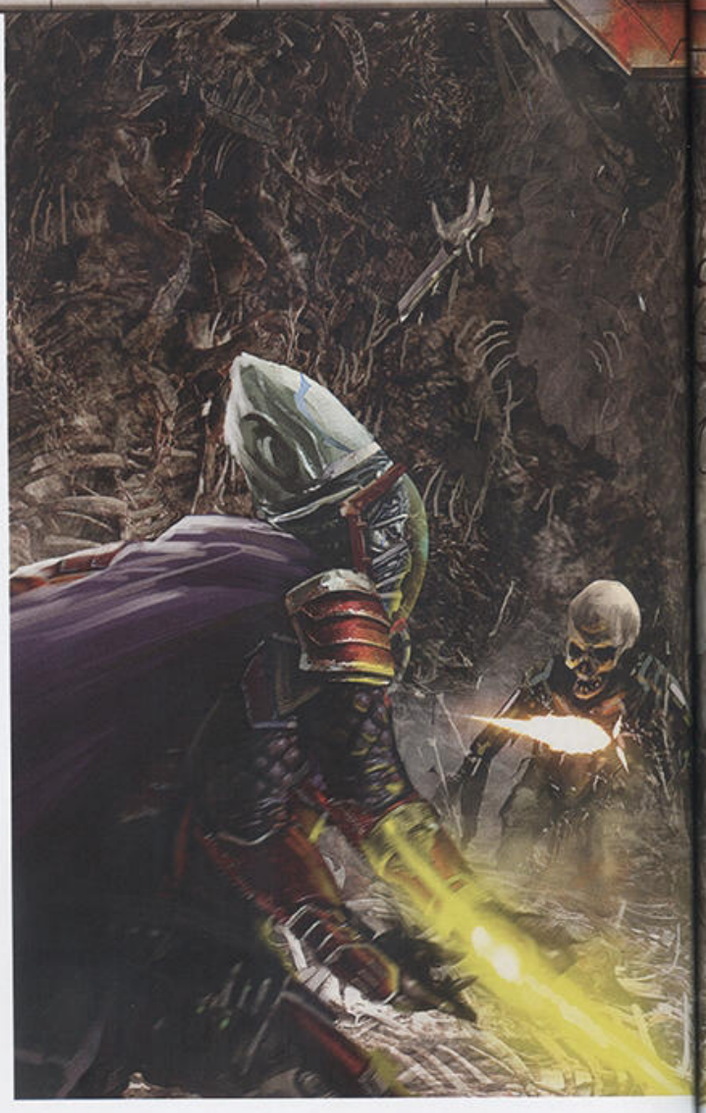
ПАРАМЕТРЫ

Снаряжение: броня «Флибустьер» II (электростатическое поле [тип 1]), улучшенная винтовка «Ширренский глаз» с 25 патронами для снайперского оружия, лазерный пистолет «Корона» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), модуль защищённых данных (см. «Развитие» ниже), кредстик (4 000 кредитов).

Развитие: если героям удастся захватить капитана Веш в плен, она откажется рассказывать им что-либо о планах Флота мертвецов, их недавней деятельности в Диаспоре, текущем местоположении или планах относительно «Гасителя звёзд», что бы персонажи игроков ни делали. То же самое относится и к костодесантникам, хотя им просто по званию не положено знать что-либо из вышеперечисленного.

Тем не менее у капитана Веш при себе есть модуль защищённых данных, содержащий искомую информацию. Для получения доступа модуль нужно сперва установить в компьютер с рангом не ниже 3, что требует проверки Компьютеров со СЛ 25 для совершения операций с модулями. Если у персонажей нет своего компьютера, удовлетворяющего требованиям, им потребуется приобрести его или раздобыть где-то ещё. Подключение модуля к компьютеру более низкого ранга бесполезно — ему просто не хватит мощности, чтобы получить доступ к данным модуля.

Модуль данных оборудован собственными средствами защиты, включая сетевой экран и стирание данных. После надлежащей установки к модулю данных можно получить доступ, пройдя проверку Компьютеров со СЛ 27 для взлома системы (предполагается, что модуль установлен в компьютер 3 ранга; если он установлен в более высокоранговый компьютер, СЛ взлома потребуется соответствующим образом изменить). После двух неудачных попыток взлома сетевого экрана модуля активируется стирание данных, уничтожающее всю хранящуюся в модуле информацию. Впрочем, у персонажей игроков есть последний шанс восстановить удалённые данные: для этого необходимо пройти проверку Компьютеров со СЛ 37.



Если герои взломают модуль защищённых данных капитана Веш, то обнаружат, что он содержит информацию, которая была удалена с сервера Хребта Пожирателя.

Из данных следует, что культ Пожирателя, основываясь на расшифровке пророчеств Ньяры, покинул базу в Диаспоре, чтобы отправиться на поиски Врат Двенадцати солнц в далёкую звёздную систему под названием Неджеор. Координаты указывают, что система расположена где-то в Просторе.

Электронная подпись на этих данных совпадает с подписью хакера, удалившего файлы с сервера культистов, подтверждая тем самым, что Флот мертвецов был в Хребте Пожирателя, получил доступ к хранилищу данных и узнал, что культ ищет в системе Неджеор «ключ» к инопланетному супероружию.

Если среди героев нет достаточно умелого хакера, способного взломать модуль защищённых данных, они могут унести его в Орфис, где Ванеда Трукс поможет им найти квалифицированного хакера, который извлечёт из модуля нужную информацию.

Сюжетная награда: установив координаты системы Неджеор и выяснив, что именно туда направляются Флот мертвецов и культ Пожирателя, персонажи игроков получают 3 200 опыта.

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ
ЧАСТЬ 1: ПОЛЕ ПОТЕРЯННЫХ
ЧАСТЬ 2: ИСЧЕЗНУВШИЙ КУЛЬТ
ЧАСТЬ 3: ПЛАНЕТА МЁРТВЫХ
ЭОКС
ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

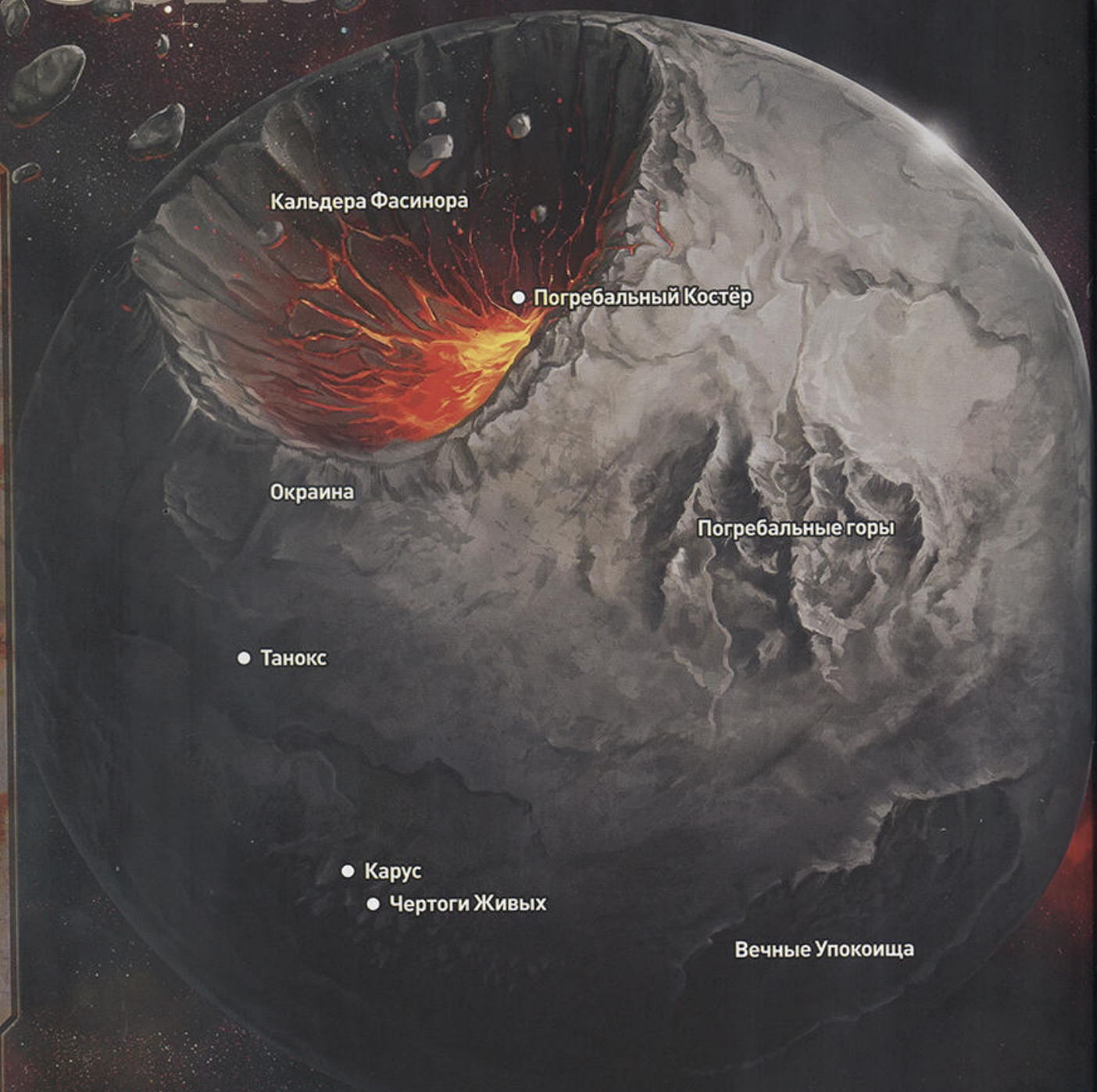
После победы над Зирой Веш и её отрядом костодесантников герои могут вернуться в Орфис без особых трудностей. Позвольте персонажам игроков разобраться с незавершёнными делами в некрополе, но следите, чтобы они не забывали, что и культ Пожирателя, и Флот мертвецов ушли далеко вперёд. Если герои не проявят инициативу, через 1d4 дня Чискиск свяжется с ними, чтобы получить отчёт о ходе миссии и посоветовать героям отправляться в Неджеор при первой же возможности. По словам ширрена, время не ждёт. Чем дальше, тем ближе Флот мертвецов и культ Пожирателя к обнаружению супероружия, что определённо не добавляет спокойствия.

Если персонажи попытаются узнать больше о Неджеоре, то будут разочарованы: ни в базах компьютера их звездолёта, ни в инфосфере Эокса (и любого другого мира Соглашения, если на то пошло) нет совершенно никакой информации об этой системе. Судя по всему, Неджеор — неисследованная система, поэтому героям придётся отправиться туда лично, если они хотят что-то выяснить. Даже после поражения их основного агента на Эоксе Флот мертвецов не сдаётся: изгои предусмотрели все возможные варианты, в том числе и то, что капитан Веш потерпит неудачу и герои продолжат вмешиваться в их планы. Поэтому во время пребывания персонажей игроков на Эоксе агенты Флота тайно разместили на их звездолёте отслеживающее устройство. В настоящее время устройство выключено и обнаружить его присутствие персонажи никак не смогут. Теперь Флот мертвецов, зная, что устройство установлено, воспользуется им в дальнейшем, чтобы достичь своих целей и помешать героям.

В сложившейся ситуации любое промедление в преследовании Флота мертвецов и культистов Пожирателя подобно смерти. В следующем выпуске серии, «Разрушенные облака», поиски Врат Двенадцати солнц и «Гасителя звёзд» приведут героев на далёкую планету, в руины города инопланетной цивилизации.

Сокровища: вне зависимости от того, отправил ли Чискиск персонажей игроков в Неджеор, или они направились туда самостоятельно, ширрен связывается с ними вскоре после завершения миссии на Эоксе, чтобы сообщить, что перевёл каждому герою 2 500 кредитов в награду за обнаружение Флота мертвецов и уничтожение по крайней мере одного агента Флота на Эоксе.

ЭОКС



Эокс — один из самых загадочных миров Соглашения, и граждане системы боятся и недолюбливают этот мёртвый мир. Считается, что катастрофа, разрушившая Эокс, произошла задолго до Разрыва в результате межпланетного конфликта, который разразился в ту пору, когда у жителей большинства миров Соглашения последними техническими новшествами считались печатный станок и металлургия. Планету в основном населяет нежить, самые

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ
ЧАСТЬ 1: ПОЛЕ ПОТЕРЯННЫХ
ЧАСТЬ 2: ИСЧЕЗНУВШИЙ КУЛЬТ
ЧАСТЬ 3: ПЛАНЕТА МЁРТВЫХ
ЭОКС
ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

могущественные из них — костяные старейшины, каждый из которых управляет определённым регионом планеты и имеет над ним абсолютную власть. Эти древние мастера магии и технологии не любят, когда их замыслам что-то мешает. Они тщательно следят, чтобы их эксперименты и долгосрочные планы не выходили за рамки действий, дозволенных Авессалонским соглашением, и никто из гостей планеты пока не смог доказать обратного.

Поборники света и добродетели за последние несколько столетий не раз заявляли, что Эокс и его население представляют собой явную и непосредственную опасность для всей жизни в системе миров Соглашения. В конце концов, большая часть нежити так или иначе питается живыми, к тому же Эокс был одним из тех немногих миров, кто (пусть даже и в далёком прошлом) когда-то применил против соседей оружие планетарного масштаба. Многие жители миров Соглашения не хотят видеть этих неживых агрессоров в союзниках.

Впрочем, как костяные старейшины не устают напоминать правителям остальных миров, Эокс первым подписал Авессаломское соглашение. Да, планы жителей Эокса у многих вызывают недоверие, однако нет сомнений в том, что именно они сыграли важнейшую роль в защите системы, впервые проявив себя в ходе конфликта с Вескариумом, а затем выступив и против первых атак Роя. Костяные старейшины и их неживые армии у многих вызывают отвращение, однако эоксийцы старательно поддерживают дипломатические отношения внутри звёздной системы.

Конечно, не все члены миров Соглашения сторонятся нежити с Эокса. Самые разные группы сотрудничают с ними, чтобы найти и разгромить Флот мертвецов — космическую армаду дезертиров, отказавшихся служить костяным старейшинам после подписания Авессаломского соглашения. Наёмников и торговцев на Эокс привлекают местные возможности продать или купить тела, приобрести некротрансплантты и прочие жутковатые технологии, которые на других мирах Соглашения не в почёте, а инженеры и заклинатели приезжают сюда за бескрайними знаниями, хранящимися в местных академиях. На планете всего несколько городов, называемых некрополями и представляющих собой странные смешения древних гробниц, оснащённых по последнему слову техники мавзолеев, безжизненных офисов и заводов. Вести в них дела корпорациям и торговцам с других миров Соглашения, может, и рискованно, зато крайне прибыльно.

В следующих разделах описаны оба полушария Эокса, важнейшие достопримечательности, а также приведён блок параметров самого крупного и важного города планеты.

Солдат порта Соглашения

Восточное полушарие

На Эоксе не осталось морей, да и многие периоды истории планеты канули в небытие, поэтому массивное плоскогорье Скалы Поминовения — центрального элемента восточного полушария — служит своеобразным памятником всему, что Эокс некогда потерял. Те немногие области, в которых есть подходящие условия для живых посетителей планеты, расположены именно здесь, поэтому восточное полушарие считают менее опасным, чем западное. Впрочем, нет никакого повода полагать, что какое-либо место на Эоксе в принципе может считаться полностью безопасным.

Достопримечательности

Среди достопримечательностей восточного полушария особенно выделяются следующие.

Линия жизни: это настоящая линия, ограничивающая безопасную зону, внутри которой находятся Некрокузня, Порт Соглашения и Ураброн. Линия жизни обозначена массивной стеной, имеющей более 200 футов в высоту и 50 футов в толщину, которая увенчана шипастыми гребнями и защитными плазменными турелями, однако это только физическая часть преграды. На том же месте, но независимо от стены, находится магический барьер, созданный несколькими десятками костяных старейшин. Он защищает безопасную зону от радиоактивных облаков, областей дикой магии и полей некроэнергии, которые свирепствуют на Эоксе. На стене постоянно несут стражу скелеты-охранники и упыри-надсмотрщики, которые подчиняются Всевечному Совету. Благодаря им многочисленные неживые (и редкие живые) угрозы, бесчинствующие на просторах Эокса, остаются за стеной. Атмосфера внутри безопасной зоны всё ещё разреженная и токсичная, однако Линия жизни ограждает посетителей от большинства угроз, позволяя им относительно свободно и безопасно перемещаться между тремя поселениями региона.

Некрокузня: это не город, а скорее огромный индустриальный комплекс, специализирующийся на создании и изучении нежити, некротрансплантов и некромантии. Сюда, как и в Орфис, стекаются живые существа, желающие аугментировать себя некротрансплантами, и некроманты, желающие

обратиться в нежить (обычно ценой ста лет служения после превращения), а также торговцы, привозящие на Эокс мёртвые тела, которые станут новыми обитателями или пойдут на расходные материалы для некротрансплантов и экспериментов. Мало кто из живых существ обитает в Некрокузне постоянно, однако она полностью оборудована всем необходимым для проживания и развлечения и клиентов, и торговых партнёров, и просто посетителей. Некрокузней правит **Расписная Дама** (нейтральная злая, Ж, элебрианин, некровит) — одна из костяных старейшин, поддерживающая практически живой облик и получившая своё имя из-за того, что всё её тело покрыто множеством жутких татуировок.

Орфис: на Эоксе не так много городов, Орфис среди них — самый большой и процветающий. Здесь располагается Всевечный Совет, собрание костяных старейшин, назначающих послов Эокса в других мирах Соглашения, а также представителей планеты в Совете Соглашения на станции «Авессалом». Кроме этого, Всевечный Совет напрямую управляет Орфисом, в то время как в каждом из остальных крупных некрополей правитель всегда один.

Орфис полностью покрыт куполом пригодной для дыхания атмосферы, что делает его наиболее привлекательным для живых посетителей местом на Эоксе за пределами Линии жизни. Этот город считается столицей планеты, и большинство жителей миров Соглашения полагает, что правящие городом некровиты поддерживают атмосферный купол, чтобы стимулировать приток живых посетителей и сделать условия работы чиновников миров Соглашения со своими эоксийскими коллегами более комфортными. Но на самом деле Всевечный Совет не особо волнует влияние атмосферы на повседневные дела живых. Атмосферный купол был установлен несколько веков назад в ходе до сих пор продолжающегося эксперимента, направленного на изучение влияния различных внешних условий на долговременную стабильность и скорость разложения неживых тел.

В отличие от городов, расположенных внутри Линии жизни, инфраструктура Орфиса мало что может предложить живым, помимо атмосферы. Пищу здесь почти не найти, а та, что есть, в большинстве своём только консервированная. Несмотря на всё это, в Орфисе куда проще поддерживать условия существования для живых, чем в других некрополях, поэтому некоторые компании Орфиса были созданы исключительно с расчётом на живых существ. Орфис и Некрокузня — два основных центра торговли некротрансплантами, но в Орфисе сосредоточены административные и торговые центры, позволяющие различным организациям и компаниям миров Соглашения вести дела с Всевечным Советом.

ОРФИС

Нейтральный злой некрополь.
Население: 1 450 000 (88% нежить, 7% андроиды, 5% прочие).
Форма правления: олигархия (Всевечный Совет).
Свойства: загрязнённое, научное, технологически развитое.
Макс. уровень предметов: 20.

Порт Соглашения: единственный город на Эоксе, не являющийся некрополем и созданный по большей части как порт для приёма торговых кораблей миров Соглашения и склад для хранения эоксийских товаров, предназначенных для экспорта. Порт — закрытый куполом город с населением в 100 000 обитателей, из которых живых более половины. Управляет им от имени Конклава Шёпота Садрат Файн (нейтральный злой, М, элебрианин, упырь, посланник). Внутри купола специально создана атмосфера для поддержания жизни как можно большего количества видов живых существ миров Соглашения. Садрат смотрит на многое сквозь пальцы: кроме вывоза реликвий древнего Эокса без разрешения Всевечного Совета и запретов, наложенных Авессаломским соглашением, позволено всё.

Скала Поминовения: разрушивший Эокс катаклизм оставил после себя это огромное плоскогорье, возвышающееся над поверхностью планеты. Оно покрыто гробницами и памятниками тому, что Эокс потерял после гибели. Большинство гробниц и святилищ давно опустели, однако те немногие, что находятся глубоко внутри массивного утёса, всё ещё охраняются древними стражами.

Ураброн: это небольшое поселение, появившееся ещё до создания Линии жизни. Им правит костяной старейшина **Кутерат Хафет** (нейтральный злой, М, элебрианин, трупень, механик), спустя века преставляющий собой скорее машину, а не нежить. Он утверждает, что существовал ещё за множество лет до Разрыва, однако вопросы о веках утерянной памяти игнорирует. Ураброн достаточно мал, поэтому умещается под одним большим куполом, в котором поддерживаются сходные с кастровельскими температура и атмосфера. Здесь живут несколько тысяч учёных и заклинателей, которые обучаются вместе с костодесантниками Хафета. Почему Хафет разрешил подобное и позволил обнести Ураброн Линией жизни — неизвестно.

Церковь Тишины: это древний памятник совершенству нежити, который стоит уже множество лет. Костяные старейшины соблюдают нейтралитет на этой земле, потому что для эоксийцев это место свято настолько, насколько вообще что-то может быть свято для нежити. Церковью управляет Конклав Шёпота, уважаемое собрание древнейших костяных старейшин, которые утверждают, что отошли от мирских дел, полностью посвятив себя изучению не-жизни. В конклав не принимаются члены Всевечного Совета, что не даёт этим объединениям строить совместные замыслы, вынуждая заниматься собственными делами. В Чертогах Молчания, старейшей части Церкви Тишины, конклав пытается постичь практически забытые знания и также собирает все доступные в галактике данные о смерти и нежити. Для большинства живых существ вход в Чертоги закрыт, однако костяные старейшины позволяют любому андроиду, нежити или обладающему собственной волей роботу получить доступ к древним библиотекам, при условии что тот поклянётся не нарушать правил. Внешние части Церкви Тишины содержат куда меньше знаний, однако для живых некромантов сюда доступ открыт — при условии что они подадут прошение на изучение конкретной темы. Шансы на успех будут выше, если посетители желают поделиться ранее неизвестными знаниями о нежити.

Чёрная Луна: катаклизм, погубивший Эокс, также был причиной появления Тысячи лун — кольца астероидов вокруг планеты. Ещё до Разрыва саркезиане планировали с его помощью уничтожить костяных старейшин. Они подготовили сложную

сеть магических энергий, которая позволила бы обрушить луны на все основные некрополи и поселения планеты. По какой-то причине создатели этой ловушки ею так и не воспользовались — но когда через семь лет после Разрыва костяные старейшины устроили Пламенный штурм в попытке захватить станцию «Авессалом» и ни одна из наций не смогла дать им согласованный отпор, неизвестная группа (или группы) каким-то образом смогла задействовать древний план. Костяные старейшины прервали атаку и бежали на Эокс, чтобы предотвратить уничтожение планеты, однако преуспели в этом только частично. Большую часть Тысячи лун удалось удержать на орбите, но одна из самых крупных всё же упала, и хотя скорость падения удалось существенно снизить, луна целиком погребла под собой великий некрополь Муртал и всё в радиусе тысячи миль вокруг него. Оставшийся после падения огромный осколок был назван Чёрной Луной и ныне считается одной из высочайших гор среди всех планет миров Соглашения.

Чёрная Луна — почти полусферический каменный массив, испещрённый пещерами и тоннелями, которые появились ещё до катаклизма на Эоксе. Под горой всё ещё существуют некоторые части Муртала, отрезанные теперь от поверхности. По слухам, внутри Чёрной Луны до сих пор скрываются мстительные саркезиане, которые неусыпно следят за костяными старейшинами, готовясь ко дню, когда те предадут Авессаломское соглашение.

ЗАПАДНОЕ ПОЛУШАРИЕ

Западное полушарие Эокса жарче и токсичнее восточного — по большей части из-за лавового моря в центре кальдеры Фасинора, но отчасти ещё и потому, что здесь находится множество лавовых трещин, которые чаще всего встречаются между горным хребтом Окраины и Вечными Упокоищами. Здесь также часты облака ядовитых и радиоактивных газов, что делает путешествия весьма опасными для живых существ.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Следующие достопримечательности западного полушария выделяются среди прочих на разрушенной поверхности планеты.

Вечные Упокоища: не все костяные старейшины одобрили присоединение Эокса к мирам Соглашения. Несмотря на то, что Конклав Шёпота и Всевечный Совет поддержали эту идею, многие старейшины посчитали, что такое решение ослабит Эокс. Последовал краткий, но яростный конфликт, детали которого живым не разглашаются, но известно, что в его результате огромное количество представителей проигравшей стороны было заключено в тюрьмах-гробницах, которые в наши дни и называются Вечными Упокоищами. Самые могущественные из них — привидения, некровиты, ночные тени и вампиры — были запечатаны в стазис-гробницах, где течение времени над ними не властно. Зачинщики мятежа окружены огромными склепами, в каждом из которых также заперта низшая нежить, не подчиняющаяся приказам узников, что позволяет исключить вероятность сговора заключённых.

Правящие Эоксом костяные старейшины следят за тем, чтобы глубины Вечных Упокоищ оставались нетронутыми. Их, похоже, не волнует мысль о том, сколько столетий может пройти, прежде чем те, кто восстал против них, смогут покинуть свои темницы. Многие признают, что уничтожение политических противников не стоит тех знаний, которые в результате этого могут быть утеряны. К тому же ходят слухи, что самые могущественные узники Упокоищ не могут быть уничтожены в принципе. Время не властно над правителями Эокса, а посему нынешнее положение дел их устраивает, равно как и тот факт, что запертые в гробницах смогут покинуть свои тюрьмы только через сотни или тысячи лет, когда политическая ситуация изменится.

Карус: изначально Карус был построен поверх и вокруг Чертогов Живых и веками служил местом сбора обитателей Эокса, пришедших поглядеть на испытания, через которые проходят жители Чертогов, чтобы развлечь нежить. Это место всегда было одним из тех немногих, где костяные старейшины могли встретиться в довольно мирной атмосфере, поэтому со временем оно стало нейтральной территорией, на которой очень удобно договариваться о союзах и заключать соглашения. В результате этого именно в Карусе был образован Неусыпный Дозор, осуществляющий контроль над «Стражем» — древней огромной защитной платформой, созданной за столетия до катастрофы, поразившей Эокс в доразрывные времена. Постепенно поселение расширилось далеко за пределы Чертогов Живых и стало совершенно самостоятельным комплексом.

Одной из костяных старейшин, воспротивившихся подписанию Эоксом Авессаломского соглашения, была могущественная Королева фестрогов. Она считала заключение договора с любым живым существом оскорблением её нежи-вого совершенства. Вместо того чтобы вступить с ней в открытый конфликт и попытаться заключить её в один из склепов в Вечных Упокоищах, свежесформированный Всевечный Совет сберёг её самолюбие, предложив ей править Карусом, даруя тем самым и контроль над «Стражем». Может, Королева фестрогов посчитала, что в случае конфликта её шансы на победу слишком малы, а может, предложение её действительно устроило, но она согласилась и правит Карусом уже более 250 лет. Из-за сильной нелюбви Королевы фестрогов к живым (и для их же безопасности) им строго запрещено находиться на территории Каруса и велено оставаться в Чертогах Живых.

Погребальные горы: есть задокументированные подтверждения того, что до Разрыва этих гор не существовало. Там, где ныне расположены внушительные угловатые плиты из базальта и чёрного кварца, раньше тянулись безжизненные радиоактивные низины, в которых клубились ядовитые облака. Как и откуда взялись Погребальные горы — неясно, но это явно рукотворные сооружения. Это каменный хребет со вкраплениями странных руд, в котором размещены сотни тысяч гробниц, по большей части запечатанных с помощью самых передовых систем защиты и магических печатей. Ранние экспедиции в ближайшие к поверхности гробницы обнаружили внутри останки уничтоженной нежити, часто покоящиеся в компьютеризированных саркофагах, при малейших признаках движения поливающих труп огнём или кислотой. Некоторые гробницы пустовали, в них не было ничего, кроме рунических эоксийских надписей, гласящих: «Некрофаги сбежали», и аналогичных неясных сообщений. Самые влиятельные костяные старейшины единогласно приняли решение

о запрете любого дальнейшего исследования, но есть серьёзные основания полагать, что многочисленные тайные экспедиции в этот район не закончились и продолжаются ежегодно.

Погребальный Костёр: это единственное поселение в кальдере Фасинора, обширном море лавы, которое появилось после катаклизма. Это аркология — полностью самодостаточный город-башня, возвышающийся над уровнем лавы более чем на милю и служащий для Эокса одним из основных источников энергии. Исходящий от бурлящей лавы жар используется для сжигания отходов со всей планеты (ходит слух, что сюда попадает и нежить, от которой костяные старейшины решили избавиться) и образует огромное огненное торнадо, которое приводит в движение сотни турбин и вырывается в небо Эокса в виде неугасающего столпа огня. Владыка Погребального Костра — Калантродох Неопалимый (нейтральный злой, М, элебрианин, некровит, мистик), молодой, не разменявший и века, некровит, занимающийся в основном не магическими, а техническими экспериментами. Калантродох редко позволяет туристам или посетителям появляться в городе, делая исключения лишь для тех, кто способен удовлетворить его нескрываемый интерес к доразрывным технологиям.

Танокс: один из десятков некрополей среднего размера, разбросанных по Эоксу. Здесь правит костяной старейшина, известный как Бездушный. Буквально через несколько минут после Разрыва он решительно напал на Танокс и забрал его у прежнего правителя. Подобные конфликты между костяными старейшинами ничем не примечательны, но Бездушный стал первой нежитью, получившей титул костяного старейшины, не будучи при этом ни личем, ни некровитом. Бездушный — бесплотная тень, в чьих глазах виден ярко-зелёный, напоминающий рисунок микросхем узор, также покрывающий его плечи и руки. Бездушный успешно стравливал врагов друг с другом в политической борьбе до тех пор, пока его позиция за подписание Авессаломского соглашения не обеспечила ему надёжное место в правящей верхушке.

Чертоги Живых: для Эокса это довольно необычное место — подземный город, построенный специально для живых существ, которые сами его и обслуживают. Впрочем, мало кто мечтает в нём поселиться: город существует исключительно как одна огромная декорация для жестоких игр и шокирующих реалити-шоу, которые являются основной формой развлечения на Эоксе и транслируются во всех мирах Соглашения. Многие из таких передач запрещены на других планетах, но помешать трансляции невозможно, и поэтому в архивах тёмных уголков инфосферы практически всех городов миров Соглашения можно без труда отыскать самые извращённые записи.

Различные группы борются за запрет этих развлечений, однако их существование — внутреннее дело Эокса и потому не нарушает Авессаломского соглашения. К тому же по официальной версии каждый гражданин принимает участие совершенно добровольно. Дети, рождённые в Чертогах Живых, отсылаются в государственное жильё в Ураброне и могут вернуться только после достижения совершеннолетия. Все прочие жители могут покинуть Чертоги когда угодно: им выдаётся бесплатный билет в один конец до станции «Авессалом»... и только. Несмотря на всё это, жажда славы и денег, которые можно заработать участием в играх и передачах всего за несколько лет, привлекает большое количество желающих, ожидающих своей очереди. Те, у кого много фанатов, могут не участвовать в самых опасных шоу и вместо этого устраивают трансляции своей повседневной жизни или демонстрируют навыки в развлекательных соревнованиях.

Большинство участников — люди и вески (которым испытания, похоже, нравятся), но в Чертогах также можно встретить множество дварфов и эльфов-покинутых, а также лашунт и исоки. Нежити принимать участие в шоу воспрещается (исключение составляют члены съёмочных групп, охранники, продюсеры и администраторы, работающие на территории города над определёнными проектами). Андроиды или касаты здесь встречаются очень редко. Небольшое количество живых элебриан — расы, населявшей Эокс до катастрофы, — также уже многие века принимает участие в играх. Впрочем, ходят слухи, что в Чертогах Живых нет настоящих элебриан, выживших после разрушения планеты, и на самом деле это либо замаскированная нежить, либо люди, сделавшие пластические операции.

НЕКРОТРАНСПЛАНТЫ

Некротрансплланты — аугментации, в которых использованы не технологии, а органы нежити и ритуалы некромантии. Они были изобретены на Эоксе и обычно продаются в Орфисе и Некрокузне, что внутри Линии жизни на Эоксе. Большинство миров Соглашения запрещает создание и установку некротрансплантов (но не владение ими), но в подпольных клиниках их вполне можно найти.

Для некротрансплантов используются те же правила, что и для обычных аугментаций (*«Основная книга правил»*, стр. 207), но в них применяются особые компоненты. Любой кибер- или биоимплант может быть выполнен в виде некротрансплланта и установлен за 90% обычной стоимости, но в этом случае персонаж получает подтип «некротрансплант» (см. ниже).

У некротрансплантов те же ограничения по частям тела, что и у обычных аугментаций.

Для тех, кто ограничен в средствах, некоторые костяные старейшины и корпорации Эокса предлагают оплатить билет до Эокса и цену некротрансплланта под залог тела. Некротрансплланты стандартных протезов конечностей (*«Основная книга правил»*, стр. 209) и некротрансплланты глаз, ушей или языков (действующие аналогично протезам конечностей, но являющиеся органами восприятия и устанавливаемые в соответствующую часть тела) могут быть установлены без предоплаты. Однако в договоре о залоге указывается, что в случае, если пациент умрёт до полного погашения задолженности за путешествие и установку некротрансплланта, его тело достаётся эоксийской компании и может быть использовано для создания послушной нежити или пущено на некротрансплланты. Улучшенные варианты некротрасплантов обычно доступны только после предоплаты (но оплату перелётов в пределах миров Соглашения клиника, как правило, берёт на себя).

ПОДТИП «НЕКРОТРАНСПЛАНТ»

Даже при установке одного-единственного некротрансплланта в тело живого существа оно получает подтип «некротрансплант». Способности, предметы и заклинания, которые обнаруживают или опознают нежить, смогут определить наличие некротрансплланта (само существо, за исключением заменённых частей, нежитью не считается).

Существа с этим подтипом получают урон от заклинаний, наносящих урон нежити, а также подвергаются прочим эффектам, воздействующим исключительно на нежить.

Если заклинание или способность создаёт эффект, помимо нанесения урона, который обычно не влияет на такое существо, но действует на нежить, существо может стать его целью, но получает при этом бонус к КБ и испытаниям в количестве 4 – количество установленных некротрансплантов (вплоть до минимального бонуса +0).

УНИКАЛЬНЫЕ НЕКРОТРАНСПЛАНТЫ

Помимо вариантов обычных кибер- и биоимплантов, существует множество уникальных некротрансплантов, которые можно создать только с помощью некромантии. У этих некротрансплантов по пять возможных моделей (тип 1–5), и чем лучше модель, тем она дороже.

ОПИСАНИЯ НЕКРОТРАНСПЛАНТОВ

Аугментации, описанные ниже, доступны только в виде некротрансплантов. Если эффект некротрансплланта требует пройти испытание, его СЛ равна 10 + ½ уровня некротрансплланта + модификатор ключевой характеристики его носителя.

МОДЕЛЬ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА
ТИП 1	1	200
ТИП 2	6	4 000
ТИП 3	12	30 000
ТИП 4	18	350 000
ТИП 5	20	775 000

ГОЛОС ВАМПИРА

ЧАСТЬ ТЕЛА: Горло

Голос вампира — некротрансплант, который прикрепляется к вашим голосовым связкам и придаёт голосу сверхъестественную грозность. Большинство обладателей этого некротрансплланта убеждены, что материалы для него взяты у вампирских отродий, но производители никогда ничего подобного не заявляли.

Вы получаете бонус усиления в размере номера модели голоса к проверкам Запугивания и можете применять Запугивание для угрозы противнику, язык которого вы не знаете. Если проверка успешна, такому существу можно вместе с угрозой отдать простой приказ (например, «уходи» или «не тронь его»), но для более сложных или конкретных приказов требуется общий язык. Если существо стало целью угрозы обладателя голоса вампира, оно невосприимчиво к этой способности того же обладателя голоса вампира на 24 часа.

ЖЕЛЕЗЫ УПЫРЯ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Кожа

Железы упыря — система микроскопических потовых желёз нежити, которые устанавливаются на всей поверхности кожи, заменяя естественные потовые железы. Они вырабатывают собственные химические вещества и используют энергию вашего тела и разума для создания парализующих или ошеломляющих эффектов. В качестве основного действия вы можете задействовать железы и попытаться прикоснуться к противнику (совершив проверку атаки ближнего боя против ККБ цели). При попадании цель должна пройти испытание Стойкости и при провале на 1d4 раунда становится ошеломлённой (при использовании типа 1–3) или оказывается в шоке (при использовании типа 4 и 5). Количество применений этой способности в день равно номеру модели некротрансплланта.

КОСТЯНОЕ ЛЕЗВИЕ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Рука

МОДЕЛЬ	УРОН: СТАНДАРТНОЕ	УРОН: ТЯЖЁЛОЕ	КРИТ.
ТИП 1	1d4 Р	2d4 Р	Ошеломление
ТИП 2	1d8 Р	2d8 Р	Ошеломление
ТИП 3	2d8 Р	4d8 Р	Шок
ТИП 4	5d8 Р	7d8 Р	Шок
ТИП 5	5d10 Р	7d10 Р	Шок

Костяные лезвия — оружие, встраиваемое в руки нежити, которые затем трансплантируются конечному обладателю. Лезвие можно втянуть внутрь конечности (сделав его обнаружение невозможным без тщательного осмотра, сканирования, применения заклинания или аналогичной

способности) или выдвинуть из запястья для сражения. Для того чтобы выдвинуть или втянуть лезвие, требуется быстрое действие. Если лезвие выдвинуто, вы не можете использовать кисть руки, в которую оно установлено, для точных манипуляций и удержания предметов. Костяное лезвие невосприимчиво к разоружению, но его можно разрушить. Когда вы восстанавливаете ПЗ (применяя первую помощь, магию или естественным путём), лезвие восстанавливает такое же количество ПЗ. Если лезвие разрушено, оно заново отрастает за 24 часа.

Стандартные костяные лезвия — одноручное простое оружие ближнего боя с особым свойством «оперативное». Можно установить и более сложное тяжёлое костяное лезвие, считающееся одноручным высокотехнологичным оружием ближнего боя. Эти тяжёлые лезвия не являются оперативным оружием, но наносят больше урона (см. таблицу выше). Разницы в стоимости между стандартным и тяжёлым лезвием нет, но выбор типа нужно сделать при установке: после этого тип лезвия изменить невозможно.

МОГИЛЬНЫЙ ВЕТЕР

ЧАСТЬ ТЕЛА: Лёгкие

МОДЕЛЬ	БОЛЕЗНЬ
ТИП 1	Заражение крови
ТИП 2	Горячечный кашель
ТИП 3	Дьявольский жар
ТИП 4	Демоническая лихорадка
ТИП 5	Фараонова чума

Могильный ветер — некротрансплант, заменяющий ваши лёгкие чёрными лёгкими нежити, которые способны не только осуществлять газообмен, но и выделять болезнетворные испарения. В качестве основного действия вы можете заразить существо рядом с вами некромантической болезнью, зависящей от модели установленного трансплантa (см. таблицу выше). Количество применений этой способности в день равно номеру модели некротрансплантa.

Для некромантических болезней используются обычные правила одноимённых болезней (*«Основная книга правил»*, стр. 418), за следующим исключением. СЛ испытания определяется некротрансплантом и его обладателем. Для заражения цели не требуется ни дыхания, ни ранения, ни контакта; заразить можно даже существо в герметичной броне. Заражённое существо не является переносчиком болезни и не может передать её другим. Если существо невосприимчиво к смертельным эффектам, оно невосприимчиво и к таким болезням, а все бонусы к испытаниям против смертельных эффектов применяются и к испытаниям против таких болезней (но во всех прочих случаях, например при использовании заклинания *возвращение к жизни*, некромантические болезни не считаются смертельными эффектами).

ПРИЗРАЧНЫЕ ОЧИ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Глаза

Ваши глаза заменяются глазами нежити, напоминающими тлеющие ярко-алые угли, от которых исходят тонкие струйки белого дыма. Призрачные очи позволяют вам сохранить естественное зрение, но также могут улучшить зрение на несколько минут в день (длительность в минутах равна номеру модели некротрансплантa). Вы можете использовать эту способность либо в качестве быстрого действия, либо в качестве ответного действия при совершении проверки Внимания. Для прекращения действия способности также требуется быстрое действие. Длительность использования призрачных очей может быть разбита на интервалы, продолжительностью кратные 1 минуте.

Улучшение зрения зависит от модели призрачных очей, более совершенные модели позволяют использовать варианты зрения всех предыдущих, но одновременно можно использовать лишь одно из описанных преимуществ. Тип 1 даёт вам сумеречное зрение. Тип 2 даёт ночное зрение на расстояние до 60 футов. Тип 3 даёт вам темновидение, позволяя прекрасно видеть в любой темноте, даже магической (*«Инопланетный архив»*, стр. 157). Тип 4 даёт вам способность видеть невидимые предметы и существ (аналогично заклинанию *увидеть невидимое*). Тип 5 позволяет вам видеть происходящее на Эфирном и Теневом планах.

ТЕНЕВЫЕ НЕРВЫ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Позвоночник

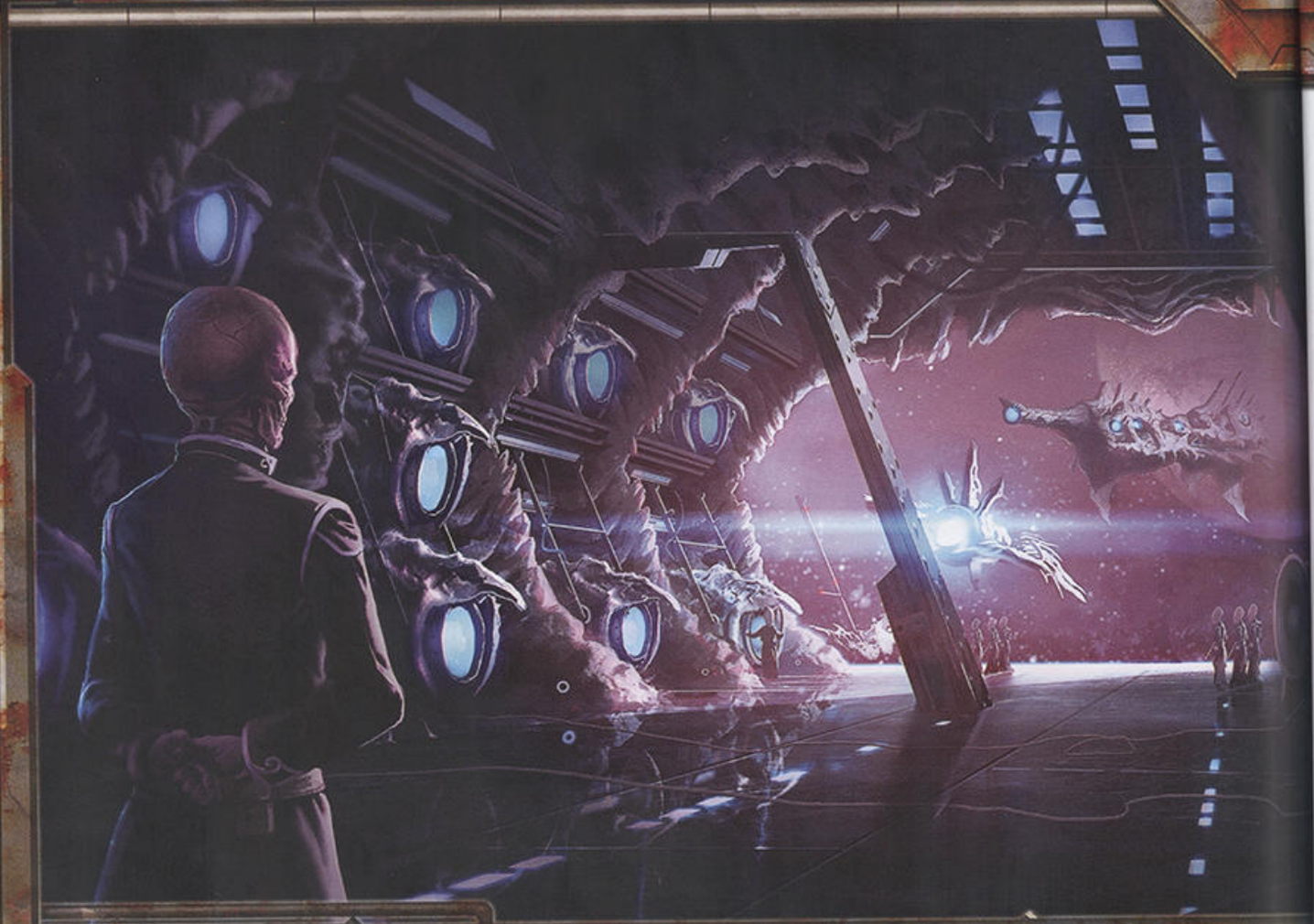
Теневые нервы — это длинные нити частично бестелесных нервных волокон нежити, связанных с Теневым планом. Теневые нервы позволяют вам проходить по границе, пролегающей между Материальным и Теневым планами. Если вы находитесь в зоне с уровнем освещённости ниже высокого, то можете переместиться осторожным шагом на 10 футов (а не на 5, как обычно, см. *«Основную книгу правил»*, стр. 247). Количество применений этой способности в день равно номеру модели некротрансплантa.

ЧЁРНОЕ СЕРДЦЕ

ЧАСТЬ ТЕЛА: Сердце или лёгкие

Несмотря на своё название, чёрное сердце может быть установлено в любой из жизненно важных органов кровеносной системы, хотя чаще всего аугментирует сердце. Чёрное сердце — полоса некроплоти, которая, будучи прикреплённой к органу, придаёт ему чёрный, как смоль, цвет.

Вы получаете преимущества системы жизнеобеспечения брони (см. стр. 195 *«Основной книги правил»*), длительность действия в днях равна удвоенному уровню некротрансплантa. Восстановление ресурса чёрного сердца происходит автоматически со скоростью 1 час за каждый час, когда эта способность не используется (вплоть до максимума). Кроме этого, вы получаете бонус усиления в размере номера модели сердца к испытаниям против смертельных эффектов, болезней, эффектов с дескриптором «разум», паралича, яда, сна и шока, если в их описании отдельно не указано, что они действуют на нежить.



ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ

Это боевое объединение, как и гласит его название, состоит из нежити, дезертировавшей из флота Эокса после подписания Авессаломского соглашения. Первые дезертиры отказались сотрудничать с «низшими» мирами живых и бежали за границу звёздной системы. В глубинах космоса они организовали Флот мертвецов и поклялись противостоять объединённому союзу миров Соглашения и Вескариума, а также прочим живым угрозам. Многие члены этого флота, за исключением тех, кто лишь недавно был оживлён в ходе последних операций, считают себя изгнанными со священных для них земель Эокса.

ИСТОРИЯ

Исторически значимое для всех Авессаломское соглашение было подписано спустя 5 лет после битвы за Аледру, первого масштабного боевого столкновения между силами системы Голариона и Вескариумом. Не все обитатели подписавших Соглашение миров были в восторге от такого поворота событий, но особенно это не устраивало старших военачальников постоянно растущего флота Эокса, ведь в отличие от прочих военных сил системы Голариона флот Эокса устоял перед Вескариумом. Мысль о том, что их победы будут обесценены «хнычущими детьми» других планет, была для адмиралов и командоров Эокса неприемлема, что и привело к их неожиданному дезертирству.

Как Флот мертвецов смог мобилизоваться и избежать внимания новообразованных Блюстителей — вопрос, ответ на который затерялся в хаосе, сопровождавшем подписание Авессаломского соглашения. Менее доверчивые утверждают, что несколько эоксийских костяных старейшин неофициально дали добро на создание этого флота, не веря, что союзные силы миров Соглашения смогут одолеть весков. Согласно этой теории, Флот мертвецов получил достаточную материальную и политическую поддержку для выхода за пределы звёздной системы в далёкий космос, чтобы оттуда наблюдать за развитием событий в войне между мирами Соглашения и Вескариумом. Если бы объединённые силы Соглашения проиграли, Эокс всё равно мог бы вызвать

на защиту своего мира достаточно сильный и оснащённый резервный флот, не рискуя всеми силами для защиты других планет.

Костяные старейшины по сей день утверждают, что официальная власть Эокса никогда не поддерживала Флот мертвецов. Впервые армада нежити была замечена после подписания Авессаломского соглашения во время эпидемии звёздной чумы. Сильно модифицированные корабли явно эоксийского происхождения совершали налёты на множество заражённых звездолётов-носителей и балкеров с заражёнными. Блюстители изучили те немногие связные доклады касательно Флота мертвецов, что им удалось получить, но не смогли навязать дезертирам бой. В это время Флот захватил тысячи заражённых, предлагая им спасение в виде обращения в нежить в обмен на службу. За двадцать лет ряды Флота мертвецов быстро выросли за счёт больных, желавших избежать смерти.

В последующие столетия путешественники обнаруживали базы Флота мертвецов по всему ближнему космосу и Простору. Эти исследователи, в частности члены общества Звёздных искателей, часто сообщали о том, что видели заброшенные строения явно эоксийского происхождения на ранее не изученных мирами Соглашения планетах. Тем не менее любые следы полезной информации касательно Флота были тщательно заметены, а сами здания — давно покинуты. Скандально известный Звёздный искатель История-4 собрала большое количество материала для «Хроник Звёздных искателей», где подробно описала изменения способов постройки этих строений с течением времени: чем раньше было построено здание, тем больше в нём были выражены эоксийские стандарты, а более поздние строения уже не были похожи ни на что виденное ранее.

Теперь уже неважно, верны ли подозрения о приверженности Флота мертвецов костяным старейшинам Эокса. Появление Роя стало для Флота последней возможностью вернуться в лоно миров Соглашения и встать на защиту некогда родного ему мира. Однако Флот мертвецов предпочёл держаться на почтительном расстоянии от надвигающегося Роя, не прекращая при этом атаки на силы миров Соглашения и Вескариума. Роль Флота в ходе продолжающейся войны с Роем предсказать невозможно — как, впрочем, и большую часть его действий.

Структура и звания

Когда первые адмиралы и капитаны покинули флот Эокса, сформировав Флот мертвецов, они сохранили военный порядок и звания, и в последующем структура Флота мертвецов устоялась, сформировав чёткую военную иерархию, как в изначальном флоте Эокса. Всеми действиями флота управляет главнокомандующий — Бессмертный Адмирал. У него есть несколько советников, однако на деле он единолично координирует все оперативные группы Флота мертвецов.

Бессмертного Адмирала и его приказы поддерживают прочие адмиралы Флота мертвецов, каждый из которых отвечает за оперативную группу, состоящую из нескольких десятков звездолётов Флота. Адмиралы действуют относительно самостоятельно, используя вверенные им оперативные группы для достижения установленных Бессмертным Адмиралом целей. Для обеспечения безопасности Флота мертвецов адмиралы редко оказываются в одной и той же звёздной системе, а оперативные группы всегда работают независимо друг от друга, чтобы противнику не удалось застать весь Флот врасплох. Из-за последней особенности некоторые полагают, что Флот мертвецов оперирует лишь небольшими подразделениями, однако на самом деле даже одна оперативная группа Флота может сравниться по размеру с защитными флотами организаций миров Соглашения.

Контр-адмиралы и командоры командуют эскадрами размером от четырёх до восьми звездолётов. Это отдельная часть флота, которая отправляется на долгосрочные задания вдалеке от оперативной группы. Звание контр-адмирала получают члены Флота мертвецов, назначенные на выполнение длительных заданий, и их небольшие флоты десятилетиями действуют вне зоны пребывания основных сил Флота мертвецов. Командоры возглавляют примерно такого же размера эскадры, но длительность их заданий обычно не превышает 1–2 месяцев. Действуя же в составе оперативной группы, командоры обеспечивают выполнение приказов своей эскадрой.

Командование отдельными звездолётами осуществляют капитаны. У каждого капитана есть старший помощник, который отвечает за поддержание боевого духа экипажа и либо держит подчинённых в страхе, либо воспитывает в них искреннюю преданность. Адмиралы назначают старших помощников капитанам таким образом, чтобы получить нужное соотношение осторожности и отваги в бою. Ниже по званию находится капитан-лейтенант, ответственный за конкретные мероприятия. На линкорах Флота мертвецов капитаны-лейтенанты занимают роли членов экипажа, помимо капитана (бортинженер, бортстрелок, пилот, офицер по науке), отдавая приказы командам, которые выполняют множество сложных задач по управлению огромными звездолётами и поддержанию их боеготовности.

Мичман и лейтенант — низшие звания во Флоте мертвецов. Мичманы выполняют различные задачи, обучаясь у старших по званию. Лейтенанты занимают ключевые места на звездолётах Флота, а также выполняют роль наземных специалистов. Большинство офицеров Флота, действующих за пределами звездолётов, — лейтенанты либо обращённые («завербованные» во Флот существа). Чаще всего наземные задания для Флота выполняют мистики Ургатоа, хорошо подготовленные оперативники-убийцы и солдаты, оснащённые некротехническим оружием и бронёй. Некоторые лейтенанты также сознательно выбирают наземную службу и не ступают на борт звездолёта, но в таком случае немногие из них получают повышение и лишь избранные имеют шанс дослужиться до звания капитана.

Обращённые — неразумная или почти неразумная нежить, которую Флот мертвецов создаёт весьма своеобразным способом: если капитан решает взять звездолёт на абордаж, он высаживает десант из орд скелетов и зомби, жестоко убивающих всех на своём пути при поддержке групп

упырей-мичманов, ведущих огонь из некротехнического оружия. Порой одной такой резни хватает, чтобы души убитых восстали в виде нежити, но обычно для вербовки прибегают к помощи высокоуровневых мистиков и заклинаний *оживление мертвецов*. Не на всех звездолётах присутствуют достаточно опытные мистики, поэтому самые ценные тела просто транспортируются на базу или на один из главных звездолётов, где есть подходящие заклинатели.

Цели

Бессмертный Адмирал выбирает, какие стратегические задачи будет решать Флот. Каждой оперативной группе выдаётся собственное задание. Первой стратегической задачей Флота была организация ряда тайных баз и аванпостов по всему ближнему космосу и Простору. В этих скрытых от посторонних глаз местах располагаются фабрики и верфи Флота мертвецов — истинные некротехнические шедевры, на возведение которых ушёл не один десяток лет кропотливой работы. Одна из таких баз описана в «Кодексе миров» на стр. 63.

На каждую построенную верфь или завод по производству боеприпасов приходится с десяток заброшенных комплексов. Они являются своеобразными вехами постоянного развития Флота: из покинутых строений полностью вывозится полезное оборудование, которое используется для создания более эффективного производства где-то в другом месте.

Флоту мертвецов всё время нужен постоянный приток обращённых рядовых и офицеров. Флот никогда бы не достиг нынешних размеров, если бы не те, кого завербовали во время звёздной чумы. Командоры Флота используют свои эскадры для сбора живых со всех миров Соглашения и остальной части галактики, поскольку из-за непрекращающихся стычек с Блюстителями и Рыцарями Голариона составляющая Флот нежить нуждается в постоянном пополнении рядов.

Помимо своеобразной вербовки новых рекрутов и постройки производственных зданий, у Флота есть ещё одна важная задача: разрушить союз миров Соглашения. Члены Флота верят, что после расторжения Авессаломского соглашения они смогут вернуть родному Эоксу былое величие. Для достижения этой грандиозной цели Флот мертвецов занимается строительством огромной армады, способной выступить на равных против объединённых флотов всех миров Соглашения. На реализацию этого проекта могут уйти сотни лет строительства и сбора тел, однако известно, что некоторым оперативным группам приказано ускорить этот процесс, и они под командованием адмиралов ведут активный поиск тайной магии или технологий, которые могли бы помочь в уничтожении союзных сил миров Соглашения или заставить их подчиниться Эоксу.

Важные представители Флота

На флоте служат тысячи неживых существ, как офицеров, так и обращённых. Ниже описаны некоторые из самых важных и влиятельных представителей Флота мертвецов.

Адмирал Вуранка (нейтральная злая, Ж, элебрианин, костодесантник, техномант): несмотря на то, что Вуранка не принадлежала к костяным старейшинам до присоединения ко Флоту мертвецов, она тем не менее обладала существенным политическим влиянием на Эоксе. Она увела за собой достаточно звездолётов и солдат и получила в награду должность адмирала несмотря на то, что сражения — не её конёк. С мостика своего балкера под названием «Душеед» она руководит значительной частью операций Флота мертвецов, заведуя постройкой и ликвидацией производственных баз и подбором наилучшего расположения для них. Именно благодаря им флот нежити продолжает своё существование.

Адмирал Морбари Кораніт (нейтральная злая, Ж, элебрианин, вурдалак, мистик): поклонение Ургатоа — одна из многих вещей, связывающих между собой офицеров Флота мертвецов и жителей Эокса. Кораніт получила ужасное благословение Бледной принцессы в самом начале своего неживого существования. Она ведёт свою оперативную группу на поиски артефактов религиозного или духовного значения, полагая, что в них может содержаться сила, благодаря которой Флот мертвецов получит перевес в борьбе с мирами Соглашения. На её кораблях достаточно последователей Ургатоа, способных творить могущественные заклинания, чтобы ранить нападающих и восстанавливать нежить. Флагман Морбари — «Тёмный реликварий», уникальный носитель с множеством некроистребителей на борту (см. стр. 52).

Бессмертный Адмирал Шатрава (принципиальный злой, М, элебрианин, некровит, техномант): до подписания Авессаломского соглашения Шатрава был могущественным костяным старейшиной и управлял огромной территорией на Эоксе. Во время нападения Вескариума на систему Голариона он придерживался изоляционистских взглядов, что отдалило его от остальных старейшин. Шатрава предвидел, что вскоре события закончатся заключением союза с низшими живыми существами с других планет системы, поэтому вступил в сговор с ключевыми офицерами флота Эокса и покинул систему, организовав Флот мертвецов. И по сей день он управляет всеми операциями Флота, поддерживая контакт с союзниками и прислужниками на Эоксе. Цель его существования — возвращение на Эокс, но лишь только после того, как он обеспечит господство Эокса над отвратительными живыми существами, населяющими миры Соглашения.

«Вечная месса» (нейтральный злой, оккультный зомби, ома): ома (*«Инопланетный архив»*, стр. 70), известные также как космические киты, — огромные создания, способные выживать и путешествовать в бескрайних чёрных просторах космоса. Не так давно Флоту мертвецов посчастливилось натолкнуться на такое существо и победить его в масштабном космическом сражении. Вместо того чтобы оставить труп ома разлагаться, Флот использовал всю впечатляющую мощь своих некромантов, чтобы оживить этого огромного космического зверя. Теперь это существо, усиленное костяными и стальными пластинами, которые часто покрывают эоксийские звездолёты, называется «Вечная месса». Этот массивный звездолёт-зомби стал одним из крупнейших кораблей Флота мертвецов и ныне используется в качестве осадного судна.

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ
ЧАСТЬ 1: ПОЛЕ ПОТЕРЯННЫХ
ЧАСТЬ 2: ИСЧЕЗНУВШИЙ КУЛЬТ
ЧАСТЬ 3: ПЛАНЕТА МЁРТВЫХ
ЭОКС
ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

Капитан Ину-Сзар (нейтральная злая, Ж, элебрианин, костодесантник, посланник): Ину-Сзар — капитан крейсера Флота мертвецов «Костяная ветвь» и одна из немногих дипломатов на службе у Флота. На её корабле есть каюты для живых, что для звездолётов Флота само по себе редкость. Ину-Сзар — беспринципный дипломат, направляющая все усилия на распространение влияния Флота в самые далёкие уголки Простора. Она специализируется на заключении временных союзов с существами, у которых есть ценные для Флота мертвецов ресурсы или технологии. Переговорами она добилась заключения соглашений и союзов с несколькими расами и империями, которым изначально была не по душе неживая природа Флота мертвецов.

Капитан Ковлов Амалан (принципиальный злой, М, веск, трупень, механик): закалённый в битвах воин Вескариума, прославившийся тем, что побеждал в сражениях, несмотря на серьёзные раны. В битве за Аледру удача подвела его, когда его отряд отражал атаку эоксийских орд. Когда Амалан был поднят из мёртвых в виде разумного зомби, его завербовал Эокс, заставив сражаться против бывших товарищей. Амалану не терпелось снова ринуться в бой, поэтому он согласился и в дальнейшем дезертировал вместе с другими противниками Авессаломского соглашения. Теперь он капитан «Последнего издыхания» — корабля-трупосборщика. Он бороздит галактику в поисках забытых мест сражений, покинутых колоний и обломков звездолётов, подбирая останки некогда живых существ, которые иначе обратились бы в прах. Некроманты Флота мертвецов оживляют эти тела или используют их для создания некротрансплантов на заводах Флота.

Капитан Ксоркет (хаотичный злой, андроид, вампир, солдат): Ксоркет когда-то состоял во Фронте освобождения андроидов, действующем из Диаспоры. В ходе случайной стычки с лазутчиком Флота он потерял жизнь, но обрёл новую в виде кровожадной нежити. Для утоления этой жажды (и не имея особого выбора) Ксоркет пустился на поиски Флота и вступил в него в звании офицера. Используя своё знание тактик рабовладельцев и способов противодействия им, Ксоркет быстро стал одним из самых умелых агентов-вербовщиков, пополняя ряды обращённых новой нежитью. В конце концов он дослужился до капитана и командует линкором «Жизнерубка», гротескным вариантом эоксийского звездолёта «Таумтех Предвестник» (*«Основная книга правил»*, стр. 315), переоборудованного для абордажей и сбора тел по всей галактике.

Лейтенант Равитиус (нейтральный злой, М, дух, оперативник): в составе Флота мертвецов есть практически все виды нежити, однако бестелесным существам тяжело принимать непосредственное участие в управлении звездолётом. Кем был Равитиус при жизни — неизвестно. Он подчиняется напрямую адмиралам Флота и регулярно направляется для содействия офицерам, нуждающимся в его особых навыках. Бестелесный Равитиус проникает на вражеские корабли и прежде всего выводит из строя двигатели и щиты. При саботаже более крупных целей он возглавляет отряд таких же бестелесных агентов. Столкнувшись с армадой Флота мертвецов, редко кто может сохранить самообладание, но если этому сопутствует ещё и внезапное нападение духов-диверсантов, устоять способны лишь единицы.

БЕССМЕРТНЫЙ АДМИРАЛ ШАТРАВА

ВОЕННАЯ НЕКРОТЕХНИКА

Флот мертвецов использует различные виды некротехники в своих бесконечных операциях, придавая стандартному снаряжению особые свойства при помощи некромантии. Ниже представлено несколько видов оружия, производимого Флотом мертвецов. Эти предметы практически не встречаются в мирах Соглашения, за исключением крупнейших городов Эокса.

СНАРЯЖЕНИЕ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ

В тайной войне против миров Соглашения Флот мертвецов использует широкий спектр оружия. Офицеры-нежить предпочитают использовать криооружие, вероятно из-за естественной невосприимчивости костодесантников к урону холодом. Некоторые адмиралы уже снарядили солдат новым оружием, созданным на заводах Флота: ослабляющим криооружием. Данное вооружение создавалось с использованием нечестивых ритуалов Ургатоа и святотатственных обрядов против Фаразмы, в результате чего их морозные залпы пронизаны могильным холодом и не только не вредят нежити, но и временно повышают её живучесть при попадании.

Некоторые модели вооружения Флота мертвецов обладают особым свойством «некротическое».

Некротическое: некротическое вооружение наносит урон холодом, пропитанным негативной энергией. Данный урон холодом действует только на живых существ, невосприимчивые к негативной энергии существа (например, цели заклинания *защита от смерти*) невосприимчивы и к нему. При попадании в нежить подобное оружие не только не наносит ей урона, но и даёт ей временные ПЗ в количестве, равном уровню оружия. Временные ПЗ сохраняются на протяжении 10 минут, пока не будут потрачены или пока нежить не получит большее количество временных ПЗ от некротического оружия. Существо может получить временные ПЗ не более чем от одного некротического оружия одновременно.

ДУЭЛЬНЫЙ МЕЧ

Дуэльные мечи во Флоте мертвецов выдаются при повышении в звании. Обращённые получают такие мечи по достижении определённого количества убитых ими, офицеры — когда достигают звания старшего помощника. Мечи адмиралов Флота — одни из самых острых в известной части галактики несмотря на то, что их используют по назначению нечасто.

КОЖАНАЯ БРОНЯ «СКИТТЕР» (I-III)

Эта броня изготавливается из кожи уничтоженной нежити и внешне напоминает жуткий обтягивающий костюм. Алхимически обработанная кожа укреплена костяными шипами и декоративными элементами, но в остальном не стесняет движений быстрых и скрытных агентов Флота мертвецов.

КОСТЯНОЙ ПОКРОВ (I-III)

Эта броня создана из алхимически укреплённых костей и стали и предназначается для авангарда абордажной команды. Покров защищает от большинства ударов, позволяя при этом сохранять определённую манёвренность в гуще сражения.

МОГИЛЬНЫЙ КОГОТЬ

Офицеры Флота мертвецов, командующие полчищами обращённых, жаждут обладать этими жуткими когтями. Это оружие питается от встроенного аккумулятора и выглядит как остов когтистой лапы, созданной из костей и стали. Оно источает холод в атмосфере вокруг себя и замораживает кожу любого живого существа при попадании.

НЕКРОГРАНАТА (I-IV)

Эти гранаты выглядят как миниатюрные, зловеще ухмыляющиеся черепа. При взрыве из глаз и рта гранаты извергается облако химических хладагентов. Этот замораживающий газ содержит в себе небольшое количество негативной энергии, которая вытягивает силы живых и исцеляет нежить в области взрыва.

ОСЛАБЛЯЮЩАЯ ВИНТОВКА

Многие солдаты Флота мертвецов вооружены такими винтовками, наносящими урон только живым целям. Чаще всего это оружие применяется для стрельбы по врагам, связанным ближним боем, поскольку случайное попадание по своим лишь придаст союзной нежити сил.

ОСЛАБЛЯЮЩАЯ ПУШКА

Эта пушка выпускает струю хладагента, заряженного некроэнергией. Это оружие более удобно в обращении, нежели зеро-пушка, и используется не только для уничтожения противника, но и для придания сил находящейся рядом нежити.

ОСЛАБЛЯЮЩИЙ ПИСТОЛЕТ

Корпус этого пистолета покрывают рёбра костяных инъекторов, заряжающие хладагент негативной энергией. Эти пистолеты предназначены для обстрела противников концентрированными зарядами холода на ближней дистанции.

ПРОСТОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРОЧЕЕ						
Дуэльный меч обращённого	4	2 100	1d8 *P*	–	Л	Аналоговое
Дуэльный меч, офицерский	10	18 795	3d4 *P*	–	Л	Аналоговое
Дуэльный меч, адмиральский	17	255 150	8d6 *P*	–	Л	Аналоговое

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
КРИООРУЖИЕ						
Могильный коготь «Скелет»	2	777	1d4 *Ко & Х*	–	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), некротическое
Могильный коготь «Упырь»	7	6 510	2d4 *Ко & Х*	–	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), некротическое
Могильный коготь «Вампир»	12	36 330	5d4 *Ко & Х*	–	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), некротическое
Могильный коготь «Лич»	16	170 100	12d4 *Ко & Х*	–	1	Аккумуляторное (ёмкость 20, расход 1), некротическое

КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
КРИООРУЖИЕ									
Ослабляющий пистолет класса «Хрип»	4	2 420	1d4 *Х*	60 футов	–	10 зарядов	1	Л	Некротическое
Ослабляющий пистолет класса «Вой»	9	15 400	2d4 *Х*	60 футов	–	20 зарядов	2	Л	Некротическое
Ослабляющий пистолет класса «Крик»	14	85 800	4d4 *Х*	60 футов	–	20 зарядов	2	Л	Некротическое
Ослабляющий пистолет класса «Вопль»	18	440 000	6d4 *Х*	60 футов	–	40 зарядов	4	Л	Некротическое

ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
КРИООРУЖИЕ									
Ослабляющая винтовка класса «Атрофия»	3	1 650	1d6 *Х*	60 футов	–	20 зарядов	2	1	Некротическое
Ослабляющая винтовка класса «Гниение»	7	7 700	2d6 *Х*	60 футов	–	20 зарядов	2	2	Некротическое
Ослабляющая винтовка класса «Погибель»	13	57 200	4d6 *Х*	60 футов	–	40 зарядов	4	2	Некротическое
Ослабляющая винтовка класса «Эпидемия»	17	297 000	7d6 *Х*	60 футов	–	50 зарядов	5	2	Некротическое

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТ.	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
КРИООРУЖИЕ									
Ослабляющая пушка класса «Убийство»	10	20 900	3d6 *Х*	60 футов	–	40 зарядов	4	2	Линейное, некротическое
Ослабляющая пушка класса «Резня»	15	132 000	6d6 *Х*	60 футов	–	50 зарядов	5	2	Линейное, некротическое
Ослабляющая пушка класса «Истребление»	19	660 000	9d6 *Х*	80 футов	–	50 зарядов	5	2	Линейное, некротическое

ГРАНАТЫ

ГРАНАТЫ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ДИСТ.	ЁМКОСТЬ	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
Некрограната I	5	870	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (1d8 *Х*, некротическое, 10 футов)
Некрограната II	9	3 900	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (2d8 *Х*, некротическое, 15 футов)
Некрограната III	13	14 640	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (4d8 *Х*, некротическое, 20 футов)
Некрограната IV	17	72 900	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (6d8 *Х*, некротическое, 20 футов)

ЛЁГКАЯ БРОНЯ

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ	ККБ	МАКС. ЛВК	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
Кожаная броня «Скиттер» I	3	1 200	+2	+3	+5	–	–	0	Л
Кожаная броня «Скиттер» II	9	12 500	+10	+11	+7	–	–	2	Л
Кожаная броня «Скиттер» III	16	144 000	+19	+19	+8	–	–	4	Л

ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ

МОДЕЛЬ БРОНИ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	ЭКБ	ККБ	МАКС. ЛВК	ШТРАФ ЗА БРОНЮ	СКОРОСТЬ	УЛУЧШЕНИЯ	ВЕС
Костяной покров I	5	3 100	+9	+9	+2	–2	–5 футов	1	2
Костяной покров II	13	55 000	+19	+19	+4	–2	–5 футов	5	2
Костяной покров III	19	645 000	+25	+25	+6	–2	–5 футов	6	2

АВАНГАРД ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ

Помимо модификаций эоксийских звездолётов, описанных в *«Основной книге правил»* на стр. 314–315, Флот мертвецов использует и собственные разработки.

НЕКРОИСТРЕБИТЕЛЬ «ЗАВЕСА СМЕРТИ»

Некроистребитель «Завеса смерти» — новая модель, производимая на тайных верфях Флота мертвецов. Этот маленький истребитель рассчитан на двух членов экипажа — в роли пилота обычно выступает элебрианин, а в роли бортстрелка — скелет или упырь. Истребитель оснащён встроенным тактическим компьютером (что для эоксийских кораблей редкость), он позволяет пилоту эффективно координировать действия с бортстрелком. За основу разработки взят корпус «Мёртвая голова Некроглайдер» (*«Основная книга правил»*, стр. 314), но эоксийский производитель официально не имеет к этой новинке отношения.

НЕКРОИСТРЕБИТЕЛЬ «ЗАВЕСА СМЕРТИ» РАНГ 1

Маленький истребитель.

Скорость: 12; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1).

КБ: 17; **ЗН:** 16.

ПЗ: 35; **ПП:** —; **КП:** 7.

Щиты: базовые 30 (нос 10, левый борт 7, правый борт 7, корма 6).

Орудия (нос): лёгкий излучатель частиц (3d6, шаг дистанции 10 гексов), пусковая установка лёгких плазменных торпед (3d8, шаг дистанции 20 гексов, скорость 14, боезапас 5).

Реактор: «Микрон» ультра (80 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** нет; **Оснащение:** броня (тип 4), двухузловой компьютер (тип 1), защита (тип 3), стандартные сенсоры малой дальности; **Отсеки расширения:** нет.

Модификаторы: +1 к любым двум проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам; **Личный состав:** 2 (минимум 1, максимум 2).

ЭКИПАЖ

Бортстрелок: стрельба +5.

Пилот: Пилотирование +10 (1 пункт), стрельба +5.

«ГРОБ»

«Гробы» широко используются Флотом мертвецов в качестве абордажных и десантных судов. Их щиты и броня почти не уступают модели «Чёрный ветер Саркофаг» (*«Основная книга правил»*, стр. 315), но они быстрее и могут перевозить больше элитных десантников и отрядов обращённых. Почти все эти шаттлы оборудованы камерой с контролируемой средой для размещения живых пленников, поскольку обычно звездолёты Флота мертвецов разгерметизированы.

«ГРОБ» РАНГ 3

Небольшой шаттл.

Скорость: 12; **Манёвренность:** безупречная (поворот 0); **Поток:** 1.

КБ: 21; **ЗН:** 20.

ПЗ: 35; **ПП:** —; **КП:** 7.

Щиты: лёгкие 60 (нос 15, левый борт 15, правый борт 15, корма 15).

Орудия (нос): лёгкая плазменная пушка (2d12, шаг дистанции 5 гексов).

Реактор: «Импульс» коричневый (90 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 7), жилые отсеки (эконом), защита (тип 7), улучшенные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** грузовой отсек, камера с контролируемой средой, сидячие места для пассажиров.

Модификаторы: +4 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 4 (минимум 1, максимум 4).

ЭКИПАЖ

Бортинженер: Инженерное дело +8 (3 пункта).

Бортстрелок: стрельба +8.

Пилот: Пилотирование +14 (3 пункта).

Офицер по науке: Компьютеры +12 (3 пункта).

РАЗВЕДЧИК «БЛЕДНЫЙ МЯСНИК»

«Бледные мясники» — одинокие предвестники Флота мертвецов, прочесывающие ближний космос и Простор во время длительных заданий по поиску потенциальных мест для организации баз Флота. Помимо этого, они ищут скопления живых существ, которых можно обратить в неразумную нежить. Сам факт присутствия одного «Бледного мясника» часто говорит о скором прибытии новых кораблей Флота мертвецов.

«БЛЕДНЫЙ МЯСНИК» РАНГ 4

Средний исследователь.

Скорость: 6; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 2.

КБ: 18; **ЗН:** 17.

ПЗ: 65; **ПП:** —; **КП:** 13.

Щиты: средние 90 (нос 25, левый борт 20, правый борт 20, корма 25).

Орудия (нос): тяжёлая лазерная пушка (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (левый борт): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (правый борт): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (турель): пусковая установка кумулятивных ракет (4d8, шаг дистанции 20 гексов, скорость 12, боезапас 5).

Реактор: «Арка» средний (130 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» плюс; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 4), жилые отсеки (эконом), защита (тип 3), стандартные сенсоры большой дальности; **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (2), камера с контролируемой средой, научная лаборатория (общего назначения).

Модификаторы: +2 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 6 (минимум 1, максимум 6).

ЭКИПАЖ

Капитан: Блеф +10 (4 пункта), Запугивание +10 (4 пункта), Компьютеры +12 (4 пункта), Пилотирование +11 (4 пункта), стрельба +10.

Бортинженер: Инженерное дело +15 (4 пункта).

Бортстрелки (2): стрельба +10.

Пилот: Пилотирование +11 (4 пункта).

Офицер по науке: Компьютеры +12 (4 пункта).

«СТРАЖ СКЛЕПА»

Зловещие разрушители модели «Страж склепа» образуют костяк любой армады Флота мертвецов. Внешне «Страж склепа» напоминает две костяных косы, между которыми расположена одна мощная пушка, ствол которой тянется вдоль оси судна. Этот звездолёт создан для фронтальных атак, и его щиты способны принять на себя основной удар, пока плазменные орудия ведут огонь по противникам, которых не вывел из строя залп ЭМИ-пушек. Интересно, что эти корабли входят в число немногих эоксийских моделей, стандартно оснащаемых медотсеками, впрочем, всё размещённое в них оборудование предназначено для восстановления нежити посредством некромантии.

«СТРАЖ СКЛЕПА» РАНГ 7

Крупный разрушитель.

Скорость: 6; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 1.

КБ: 21; **ЗН:** 19.

ПЗ: 170; **ПП:** –; **КП:** 34.

Щиты: средние 100 (нос 30, левый борт 25, правый борт 25, корма 20).

Орудия (нос): плазменная пушка (5d12, шаг дистанции 10 гексов), тяжёлая лазерная сеть (5d6, шаг дистанции 5 гексов, активная защита +12).

Орудия (левый борт): гиролазер (1d8, шаг дистанции 5 гексов, широкий угол).

Орудия (правый борт): гиролазер (1d8, шаг дистанции 5 гексов, широкий угол).

Орудия (турель): лёгкая ЭМИ-пушка (особый, шаг дистанции 5 гексов, ЭМИ).

Реактор: «Арка» максимум (200 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 5), жилые отсеки (эконом), защита (тип 4), стандартные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** аварийные капсулы, грузовой отсек, медотсек (модифицированный), научная лаборатория (биологическая).

Модификаторы: +2 к Компьютерам; Личный состав: 20 (минимум 6, максимум 20).

ЭКИПАЖ

Капитан: Блеф +19 (7 пунктов), Запугивание +19 (7 пунктов), Компьютеры +21 (7 пунктов), Пилотирование +19 (7 пунктов), стрельба +19.

Бортинженер (1 офицер, 6 подчинённых): Инженерное дело +14 (7 пунктов).

Бортстрелок (1 офицер, 3 подчинённых): стрельба +14.

Пилот (1 офицер, 2 подчинённых): Пилотирование +14 (7 пунктов).

Офицер по науке (1 офицер, 4 подчинённых): Компьютеры +16 (7 пунктов).

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

Мы начали третий день исследования странного нового планетоида с первыми лучами солнца. Солдаты снова жаловались на жару и странный, режущий глаза, цвет неба. Вэллис ныл громче всех, поэтому я заставил его нести часть измерительного оборудования. К полудню вся экспедиция затихла... как и окружающий нас пейзаж. Доктор Сиккс заметила, что на протяжении последних нескольких миль не слышала каких-либо звуков живой природы, и тут из ближайшего оврага выползло похожее на ящерицу существо, из глаз которого струился чёрный дым. Трое ближайших к нему солдат — Джески, Хау и Мэйруда — достали оружие и начали стрелять... друг в друга, а доктор Сиккс, одна из умнейших учёных галактики, просто стояла на месте и твердила какую-то ахинею, смешивая поэзию с математическими формулами. Я отдал приказ к отступлению, а Вэллис бросил дымовую гранату. В последовавшей за этим неразберихе я потерял двоих солдат, но остальным удалось добраться до предыдущего лагеря. Теперь-то я понимаю, почему никто не позарился на этот богом забытый кусок камня.

— из личного журнала капитана Лиосо Бексигена
из отряда наёмников «Экзоангелы»

ВАМПИР, ЦЗЯН-ШИ

КО 6 | ОПЫТ 2400

Элебрианин, цзян-ши, оперативник.

Принципиальная злая средняя нежить.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение (дыхание) 60 футов; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 80

ЭКБ: 18; **ККБ:** 20.

Стойкость +5, **Реакция** +8, **Воля** +9.

Защитные способности: быстрое исцеление 5, молитвенный свиток, уклонение; **СУ:** 10/магия; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити, эффекты *камней чар*; **Устойчивость:** холод 10.

Слабые стороны: уязвимости цзян-ши.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укус +12 (1d6 + 8 *Ко*) или удар когтями +14 (1d6 + 8 *Р* и захват).

Дистанционная: улучшенная винтовка «Ширренский глаз» +14 (2d10 + 6 *Ко*) или лазерный пистолет «Корона» +14 (2d4 + 6 *О*; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: вытягивание ци, калечащий приём, ловкие когти, обманная атака +3d8.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2, **Лвк:** +5, **Вын:** —, **Инт:** +3, **Мдр:** +3, **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +19, Блеф +19, Инженерное дело +14, Маскировка +19, Скрытность +14.

Языки: всеобщий, эоксийский.

Прочие способности: неживой, оперативные уловки (калечащий снайпер, мастер маскировки (2 в день, 60 минут или 6 минут, СЛ 16)), скачущая походка, специализация оперативника (шпион).

Снаряжение: броня «Флибустьер» II, улучшенная винтовка «Ширренский глаз» с 25 патронами для снайперского оружия, лазерный пистолет «Корона» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или клика (2–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вытягивание ци (Св): когда цзян-ши успешно совершил боевой манёвр захвата, он может вытянуть из жертвы ци (жизненную энергию), выпив её дыхание. Жертва должна пройти испытание Стойкости со СЛ 16 и при провале получает ошеломление на 1d4 раунда и 1 отрицательный уровень.

Ловкие когти (Экс): удар когтями цзян-ши обладает особой способностью захват («*Инопланетный архив*», стр. 153) и особым свойством оружия «оперативное».

Молитвенный свиток (Св): голографический молитвенный свиток, закреплённый на лбу цзян-ши, даёт ему полную невосприимчивость к любым эффектам, произведённым с помощью *камней чар* или аналогичных предметов, способных хранить заклинания, как если бы у цзян-ши была непреодолимая УкМ. Свиток также дарует цзян-ши быстрое исцеление 5 и защищает его от уничтожения. В случае если ПЗ цзян-ши снижаются до 0, он рассыпается в прах, но через 1 минуту восстаёт в ближайшем незанятом пространстве с 1 ПЗ. Чтобы навсегда уничтожить цзян-ши, надо смешать его прах с рисом и уксусом или развеять его по ветру, пока вампир не восстановился.

Скачущая походка (Экс): цзян-ши передвигается скачками, и потому его наземная скорость на 10 футов ниже, чем у базового существа (в блоке параметров это уже учтено), но он игнорирует пересечённую местность, и его нельзя сбить с ног. На все прочие скорости (например, полёта или плавания) эта способность не влияет.

Слепозрение (Экс): цзян-ши ощущают дыхание живых существ. Если существу не требуется дышать или оно задерживает дыхание, цзян-ши не может обнаружить его при помощи слепозрения.

Уязвимости цзян-ши (Экс): цзян-ши не выносит вида варёного риса, зеркал и звон колокольчика. Он неспособен подойти к этим предметам ближе чем на 5 футов, а также не может коснуться или атаковать держащее их существо в ближнем бою. Удерживание цзян-ши на расстоянии требует основного действия. Через 1 раунд удержания он сможет пройти испытание Воли со СЛ 20 в начале своего хода, чтобы при успехе действовать как обычно.

Цзян-ши, часто называемые «подпрыгивающими вампирами», — гротескная нежить, пьющая дыхание живых, чтобы поглотить их жизненную энергию ци. Существо может стать цзян-ши, если после смерти его душа не покидает тело, а остаётся в гниющем трупе. В конце концов разлагающееся тело оживает, и вновь воскресший цзян-ши отправляется на поиски живых существ для пропитания.

Внешность этих существ зависит и от обстоятельств их смерти, и от того, в каком состоянии находился труп в момент оживления. Цзян-ши, погибший от падения с высоты на тёплой влажной планете, скорее всего, будет с вывихнутыми или сломанными конечностями и в стадии сильного разложения, а тот, что погиб от лазерного луча на безвоздушном астероиде в вакууме, может ожить с ожогами, но без каких-либо признаков гниения. Вне зависимости от стадии разложения большинство цзян-ши носят вышедшее из моды, если не полностью устаревшее, снаряжение и одежду. Это связано с тем, что может пройти несколько десятилетий или даже веков, прежде чем цзян-ши восстанет из мёртвых.

Перед лицом всех цзян-ши расположен молитвенный свиток. В древности, до Разрыва, это были рукописные бумажные свитки, закреплённые на лбу трупа при помощи швов или скоб, чтобы защитить покойника от нападения беспокойных духов. В настоящее время вместо них, как правило, используют голографические молитвенные свитки. Они проецируются перед лицом цзян-ши и защищают его как от физического, так и от магического вреда. Если молитвенный свиток цзян-ши украден или уничтожен, существо теряет полученные благодаря ему защитные преимущества (см. выше), но может заменить его рукописным свитком: для этого нужна полоска бумаги или ткани, пишущий прибор и десять минут непрерывной работы. Кроме того, цзян-ши может воссоздать голографический молитвенный свиток, создав гибридную голографическую кожу («*Основная*

книга правил», стр. 217), чтобы проецировать свиток. Для этого требуется как минимум по 2 пункта в Инженерном деле и Мистицизме и УПО на сумму 500 кредитов.

Большинство цзян-ши стали нежитью только после того, как их трупы начали разлагаться, потому для их тел характерно трупное окоченение. Мышечная ткань цзян-ши утрачивает гибкость, что придаёт существу особенную неуклюжесть движений и характерную подпрыгивающую походку, из-за которой они и получили своё распространённое прозвище «подпрыгивающие вампиры». Тем не менее цзян-ши могут быть неожиданно ловкими на пересечённой местности, а отсутствие былой гибкости в суставах едва ли мешает в условиях невесомости.

Цзян-ши боятся собственных отражений, а звон колокольчика или крик петуха наполняет их ужасом. Цзян-ши стыдятся варёного риса: он напоминает им, что они мертвы и больше не могут есть нормальную еду. Любопытно, что сырой рис и другие зерновые (независимо от способа приготовления) никак не влияют на цзян-ши; впрочем, рис, смешанный с уксусом и прахом упокоенного цзян-ши, предотвращает его повторное оживление.

Как правило, цзян-ши избегают дневного света, но солнечный свет им не вредит, и они могут без вреда для себя перемещаться днём. Тем не менее большинство предпочитает действовать ночью или в темноте, когда их физические особенности не так бросаются в глаза живым, среди которых они скрываются. С другой стороны, со светящимся перед лицом голографическим свитком затаиться в темноте может быть не так-то просто.

Большинство цзян-ши предпочитает уединение, но они не брезгуют объединяться с другими видами нежити, особенно если те питаются плотью живых, оставляя энергию ци жертвы нетронутой. Известно, однако, что цзян-ши завидуют вампирам-кровопийцам, потому что те могут создавать своеобразное потомство — отродий. В результате большинство «подпрыгивающих вампиров» не желает иметь дела со своими кровососущими конкурентами, даже если такой союз был бы выгоден.

В мирах Соглашения цзян-ши чаще всего ассоциируются с мёртвым миром Эокс, однако они встречаются везде, где есть живые дышащие существа для пропитания. Некоторые цзян-ши занимают офицерские должности во Флоте мертвецов и столь же неустанно, как их неживые соратники, борются за эоксийское господство и независимость. По слухам, как минимум одной из влиятельных семей Золотой лиги руководила древняя цзян-ши, жившая на Голарионе до Разрыва, а жители Дна станции «Авессалом» утверждают, что клика из семи цзян-ши обитает на заброшенном уровне Шипа, поселившись там не позднее конца Разрыва, а то и раньше. Каждый из них якобы «специализируется» на жизненной энергии только одного вида и отказывается питаться ци других рас.

Базовый шаблон вампира цзян-ши (КО 5+)

Когда беспокойный дух после смерти не покидает своё тело и остаётся гнить и портиться в разлагающемся трупе, он может в конце концов обратиться в нежить, называемую цзян-ши.

Требуемый тип существа: нежить.

Рекомендуемая роль: любая.

Особенности: слепозрение (дыхание) 60 футов; СУ 10/магия; устойчивость к холоду 10; уязвимости цзян-ши.

Способности: вытягивание ци, ловкие когти, молитвенный свиток, скачущая походка.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Ловкость, Мудрость.

ВЕОЛИСК

КО 6 | ОПЫТ 2400

Хаотичный злой средний волшебный зверь.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА ПЗ: 90

ЭКБ: 18; **ККБ:** 20.

Стойкость +10; **Реакция** +10; **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: укус +17 (1d8 + 11 *Ко*).

Атакующие способности: пустотный взгляд (30 футов, СЛ 16).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +3; **Инт:** –4; **Мдр:** +0; **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +13, Запугивание +13, Скрытность +18.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или пара.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пустотный взгляд (Экс): веолиск служит живым воплощением темноты, давящего страха и безмерного одиночества глубокого космоса, и один его взгляд может передать частицу этой всепоглощающей пустоты. Существо, провалившее испытание Воли со СЛ 16 против взгляда веолиска, приходит в замешательство до начала своего следующего хода. Это эффект с дескриптором «разум».

Веолиски — неуклюжие ящероподобные четвероногие существа с костяным экзоскелетом. Их часто сравнивают с доисторической мегафауной многих планет, хотя они куда меньше. Как правило, веолиски обитают на отдалённых планетах и планетоидах Простора. Большинство ксенобиологов полагает, что сводящий с ума взгляд этих существ вытесняет с их территории другие виды и очень осложняет соседство с веолисками. Если веолисков обнаруживают вблизи от поселений, на существ, как правило, безжалостно охотятся до полного истребления.

Характерная способность веолисков — пустотный взгляд — наводит на мысль, что их предки были способны к подобным атакам взглядом, но с куда более серьёзными последствиями, поэтому знатоки древнего голарионского фольклора нарекли этих существ «пустотными василисками». Некоторые мудрецы считают, что жаждущие разрушения культисты Пожирателя вывели первых веолисков тысячелетия назад, задолго до Разрыва. Правда это или нет, но этих существ часто держат для охраны на удалённых базах культа Пожирателя, а те, кто считает себя едиными со вселенской энтропией, содержат их в качестве питомцев. Любопытно, что, хотя большинству народов даже в голову не приходило одомашнить веолисков, эти существа становятся довольно послушными и почти безвредными, если надеть на них шоры, повязки или нейтрализовать силу их взгляда другими способами.

Этим огромным зверям нужно на удивление мало еды — в день им, как правило, хватает одного скромного приёма пищи: мяса, фруктов, грибов, растений или всего того, что веолиску удалось раздобыть. Учёные не пришли к единому мнению, за счёт чего именно функционирует организм веолиска. Некоторые полагают, что эти существа просто обладают сверхэффективным метаболизмом, а другие — что они питаются космической радиацией подобно фотосинтезирующим растениям. Ряд экспертов считает, что для выживания веолискам вообще не нужно питаться и они существуют исключительно на фоновой магической энергии, присутствующей по всей галактике. Авторитетные ксенобиологи, как правило, считают эту гипотезу совершеннейшим вздором, однако их оппоненты тут же напоминают, что Вселенная полна странных и неизведанных чудес, не поддающихся научному объяснению.

Веолиски откладывают кожистые яйца величиной с кулак — обычно по 6–8 яиц за раз. Яйца веолиска легко опознать по их чёрному цвету и исходящим от них тонким струйкам дыма без запаха. Отложенные существом яйца не нуждаются в высиживании — детёныши вылупляются сами через несколько недель. В большинстве выводков детёныши, которые вылупились первыми, для начала поедают невылупившиеся яйца. После этой первой трапезы молодые веолиски самостоятельно начинают охотиться и достигают зрелости меньше чем за год. Взрослые веолиски обычно спариваются при любой возможности, но ни один из родителей не проявляет интереса к своей кладке или потомству.

Средний веолиск достигает в длину 7 футов от носа до кончика хвоста и весит приблизительно 200 фунтов.

ГНИЛОКОСТ

КО 7 | ОПЫТ 3 200

Хаотичная злая средняя нежить.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 105

ЭКБ: 19; **ККБ:** 21.

Стойкость +9; **Реакция** +9; **Воля** +8.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: удар когтями +17 (1d8 + 12 *Р*) или стрекало +17 (1d8 + 12 *Ко* и красная ломота).

Мультиатака: удар когтями +12 (1d8 + 12 *Р*), стрекало +12 (1d8 + 12 *Ко* и красная ломота).

Атакующие способности: наскок.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +4; **Вын:** —; **Инт:** +2; **Мдр:** +1; **Хар:** –1.

Навыки: Акробатика +14, Атлетика +14, Запугивание +19.

Языки: всеобщий, эоксийский.

Прочие способности: неживой.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые развалины (Эокс).

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Наскок (Экс): в качестве основного действия гнилокост может прыгнуть на расстояние до 15 футов, приземляясь в любой свободной клетке и провоцируя внеочередные атаки согласно обычным правилам. Каждое существо рядом с клеткой, в которой оказался гнилокост в конце перемещения, должно пройти испытание Реакции со СЛ 15 и при провале становится сбито с цели на 1 раунд, а при провале на 10 и более ещё и распластывается. Гнилокост может исключить из целей этой способности союзников в количестве, равном модификатору его Интеллекта (2 для большинства подобных существ).

Гнилокосты — сильная и свирепая нежить, исполненная ярости. Обычно в виде гнилокостов восстают крепкие гуманоиды, попавшие под влияние странного излучения или магической энергии, исказивших их плоть в момент гибели и создавших уродливые костяные выросты, выпирающие из спины, щёк, челюстей и плеч этих существ. Гнилокосты могут использовать эти костяные шипы-стрекала в качестве оружия, ведь они сочатся гнилостной заразой, наполняющей кости этой нежити.

Научно развитые планеты, например Эокс, изучили процессы биологической деформации, необходимые для создания гнилокостов, а некоторые элебриане добровольно подверглись процедуре обращения в эту ужасную нежить. На Эоксе до сих пор обитают гнилокосты, естественным образом появившиеся во время планетарного катаклизма. Гнилокосты — один из самых жестоких и неистовых видов нежити. Они избегают общества и особенно живых существ, однако иногда помогают силам, желающим утвердить и распространить превосходство нежити во Вселенной и за её пределами, например Флоту Мертвецов и тем, кто его поддерживает.

Как правило, гнилокосты достигают от 8 до 10 футов в высоту, включая ужасающие костяные выросты, торчащие из их спин, и весят более 300 фунтов.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН ГНИЛОКОСТА (КО 5+)

Используйте описанный базовый шаблон, чтобы создать уникального гнилокоста любого КО.

Требуемый тип существа: нежить.

Рекомендуемая роль: воитель.

Особенности: стрекало (болезнь; СЛ испытания Стойкости должна соответствовать КО); наскок.

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Сила, Выносливость.

СКРИЛИНГ

КО 3 | ОПЫТ 800

Нейтральная злая небольшая аберрация.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 35

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +2; **Реакция** +2; **Воля** +8.

СУ: 5/холодное железо.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 40 футов (Экс, средняя манёвренность).

В ближнем бою: укус +9 (1d4 + 4 *Ко*) или удар когтями +9 (1d4 + 4 *Р*).

Атакующие способности: сплочённость.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** +2; **Инт:** +1; **Мдр:** –1; **Хар:** –1.

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +13, Запугивание +8, Скрытность +13 (+18 в каменистой местности), Выживание +13.

Языки: акло, всеобщий (не может говорить ни на одном языке).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые холмы или горы.

Численность: пара, тройка или свора (4–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Сплочённость (Экс): скрилинги рождаются небольшими выводками и взрослеют бок о бок, поэтому привыкли действовать в бою совместно с другими скрилингами, обычно своими родичами. Когда два или более скрилинга берут одно существо в тиски, каждый из атакующих это существо скрилингов получает бонус +1 (ситуативный) к проверкам атаки против этой цели и при попадании дополнительно наносит 1 урон кровотечением. Такой урон складывается с аналогичным уроном других скрилингов, но не сам с собой (например, если два скрилинга взяли существо в тиски, то каждый из них сможет нанести цели по 1 урону кровотечением в каждом раунде, когда успешно атакует, но каждый скрилинг не может нанести больше 1 урона кровотечением в раунд).

Жестокие и хитрые скрилинги — незрелое потомство скрисиров (см. стр. 60), ещё не развившее в полной мере экстрасенсорных способностей своих родителей. Скрилинги из одного выводка охотятся стаями, объединяют зачатки своих боевых навыков и становятся гораздо сильнее, когда действуют сообща. Свора скрилингов (так ксенобиологи называют эти стаи) часто обитает в расщелинах скал и пещерах, где им проще защищаться, пока они растут. Скрилинги не пользуются телепатией и физически неспособны говорить, но в бою могут издавать характерные резкие вопли, обычно чтобы отвлечь жертву или отогнать от своего логова хищников.

Как правило, скрилинги обитают на скалистых планетоидах с разреженной атмосферой и почти всегда гнездятся в пределах 100 ярдов от территории своего родителя. Эти существа вылупляются из яиц, которые скрисир откладывает в трупы или гнёзда из лиан или песка, и держатся сообща, пока не достигают зрелости. Скрилинги неразборчивы в еде: при постоянном недостатке в пище они поедают золу, металлическую стружку и древесину. Когда эти агрессивные существа вырастают, их развившийся интеллект и растущая территориальность часто заставляют скрилингов из одного выводка нападать друг на друга, пока свора наконец не распадается и отдельные скрилинги не начинают искать новые логова.

В высоту скрилинги достигают порядка 3 футов, весят около 30 фунтов и имеют размах крыльев примерно 3,5 фута, но когда существо вырастает и становится крупнее, его крылья утрачивают функциональность, нижние лапы атрофируются и отпадают, а хвосты превращаются в многочисленные щупальца для ходьбы. Этот процесс протекает очень медленно и начинается с самого рождения существа.

Иногда скрилинги отстают в развитии и вырастают слишком крупными, чтобы продолжать летать, но психические способности скрисиров у них не появляются. Часто таких мутантов, называемых скримулами, убивают их же собственные братья и сёстры, но порой они спасаются бегством и влачат печальное одинокое существование, ползая по скалам на недоразвитых щупальцах и нападая на любую потенциальную добычу.

К колониям скрилингов вблизи цивилизованных поселений, пусть и редким, относятся скорее как к стихийным бедствиям, которые следует избегать, нежели как к скоплениям вредителей, которых необходимо уничтожить. Некоторые жители испытывают гордость за подобное бедствие, иногда даже называя в честь этих существ местные геологические объекты и предприятия. Жители не забывают предупреждать путешественников и приезжих о логовах скрилингов, чтобы защитить и гостей, и летучих тварей. Впрочем, жители резко меняют своё отношение, если скрилинги становятся слишком агрессивными, и не питают никакой любви к скрисирам, поскольку те куда более опасны.

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ
ЧАСТЬ 1: ПОЛЕ ПОТЕРЯННЫХ
ЧАСТЬ 2: ИСЧЕЗНУВШИЙ КУЛЬТ
ЧАСТЬ 3: ПЛАНЕТА МЁРТВЫХ
ЭОКС
ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

СКРИСИР

КО 7 | ОПЫТ 3200

Нейтральная злая крупная аберрация.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 100

ЭКБ: 19; **ККБ:** 20.

Стойкость +6; **Реакция** +6; **Воля** +12.

СУ: 5/холодное железо; **Невосприимчивость:** кислота.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укус +15 (1d8 + 9 *Ко*) или щупальце +15 (1d8 + 9 *Д* и захват).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: очарование.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** +1; **Инт:** +5; **Мдр:** +1; **Хар:** –2.

Навыки: Акробатика +14, Атлетика +19, Выживание +19, Запугивание +14, Скрытность +19 (+24 в каменистой местности).

Языки: акло, всеобщий (не может говорить ни на одном языке); телепатия 100 футов.

Прочие способности: камуфляж.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые холмы или горы.

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Камуфляж (Экс): бугристая кожа скрисиров помогает им сливаться с каменистой местностью холмов и гор, где они обычно обитают. Помимо обычного расового бонуса к Скрытности, скрисир, сохраняющий полную неподвижность в каменистой местности в течение 1 раунда, получает бонус +10 (ситуативный) к проверкам Скрытности (эффект не складывается с *невидимостью* и подобными эффектами). Если скрисир совершает любое действие, то теряет этот бонус, пока снова не проведёт 1 раунд в полной неподвижности.

Очарование (Св): могучая воля скрисиров позволяет им изменять ход мыслей разумных существ. Три раза в день в качестве основного действия скрисир может вторгнуться в сознание разумного существа. Цель слышит громкий телепатический визг, проходит испытание Воли со СЛ 17 и при провале попадает под эффект, аналогичный *внушению*. Существо, прошедшее испытание (вне зависимости от успеха), невосприимчиво к очарованию этого скрисира на следующие 24 часа. Это эффект с дескриптором «разум».

Скрисиры — коварные твари, таящиеся в каменистых областях множества планет. Эти существа всеядны и поедают что угодно, однако предпочитают тот же растительный рацион, что поддерживает и укрепляет их потомство — мерзких крылатых созданий, называемых скрилингами (см. стр. 59). Округлые тела скрисиров выглядят внушительно и угрожающе. Их крылья непригодны для полёта, но они могут захватывать добычу щупальцами. В высоту эти существа достигают 10 футов и весят до 500 фунтов.

В отличие от своего потомства, скрисиры ведут одиночную жизнь и агрессивно защищают свою территорию даже от сородичей. Вторжение любого разумного существа они воспринимают как угрозу и поэтому часто искажают разум чужака с помощью своих телепатических способностей, стремясь обратить его в бегство, а если это не удаётся — набрасываются, атакуя при помощи зубов и щупалец.

Скрисиры — гермафродиты и способны к самооплодотворению, однако обычно размножаются таким способом только после особенно обильных трапез, поскольку полученный из пищи генетический материал помогает им смягчить последствия инбридинга. Как правило, они откладывают яйца в трупах существ, которыми питаются, но при необходимости используют мягкий песок или клубки лиан.

УПЫРЬ

КО 1 | ОПЫТ 400

Хаотичная злая средняя нежить.

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА ПЗ: 18

ЭКБ: 14; **ККБ:** 14.

Стойкость +3; **Реакция** +3; **Воля** +3.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укус +5 (1d6 + 3 *Ко*, упырья хворь и паралич) или удар когтями +5 (1d6 + 3 *Р* и паралич).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +8 (1d4 + 1 *О*; крит.: поджигание 1d4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** –; **Инт:** +1; **Мдр:** +0; **Хар:** +1.

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +5, Скрытность +10.

Языки: всеобщий, эоксийский.

Прочие способности: неживой.

Снаряжение: лазерный пистолет «Азимут» с 1 аккумулятором (20 зарядов).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, банда (2–6) или стая (7–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Паралич (Экс): когда упырь наносит существу урон своим укусом или когтями, оно должна пройти испытание Стойкости со СЛ 12 и при провале парализовано на 1d4 + 1 раунда. В качестве действия полного хода цель может повторно пройти испытание, чтобы отменить состояние. Эльфы невосприимчивы к этой способности.

УПЫРЬЯ ХВОРЬ

Тип: болезнь (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 12.

Трек: соматическая болезнь; **Частота:** 1 в день.

Лечение: 1 испытание.

В прошлом упыри сторонились общества и селились на кладбищах и в городских канализациях. Однако в современных мирах Соглашения они гораздо охотнее живут в городах — особенно в тех, что в основном населёны нежитью. Упыри находчивы и выносливы и потому могут стать хорошими работниками на различных производствах. Особенно много упырей обитает на планете нежити — Эоксе.

Через слюну упырей передаётся (порой намеренно) крайне заразное заболевание — упырья хворь. Существо, погибшее от этой болезни, с большой вероятностью в течение 24 часов восстаёт из мёртвых в виде упыря. Если болезнь выйдет из-под контроля, то может быстро перерасти во вспышку популяции нежити.

Особо могущественные упыри, вурдалаки, способны парализовать даже эльфов и источают сильный смрад. Такая нежить обычно занимает важные позиции в обществе упырей. Под водой и на побережье можно встретить особый подвид упырей — лацедонов.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН УПЫРЯ (КО ½+)

Используйте описанный базовый шаблон, чтобы создать уникального упыря любого КО. Вурдалаки источают смрад (аура, 10 футов, дезориентация на 1d6 + 4 минуты, испытание Стойкости отменяет эффект) и обладают КО 3 и выше. Их паралич действует и на эльфов. Лацедоны — упыри с подтипом «подводный» и скоростью плавания 30 футов.

Требуемый тип существа: нежить.

Рекомендуемая роль: воитель или специалист.

Способности: укус (паралич и упырья хворь); удар когтями (паралич).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Ловкость, Сила.

ЭЛЕБРИАНИН

КО 1/3 | ОПЫТ 135

Нейтральный средний гуманоид (элебрианин).

Иниц.: +1; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** –1.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 6

ЭКБ: 11; **ККБ:** 12.

Стойкость +0; **Реакция** +2; **Воля** +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тактическая дубинка +0 (1d4 *Д*).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +2 (1d4 *О*; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: поиск уязвимости.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +1; **Вын:** +1; **Инт:** +3; **Мдр:** –1; **Хар:** +0.

Навыки: Биологические науки +3, Инженерное дело +7, Компьютеры +3, Культура +3, Мистицизм +7, Физические науки +7.

Языки: акитонский, всеобщий, кастровельский, эоксийский.

Снаряжение: эстексный комбинезон I, лазерный пистолет «Азимут» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), тактическая дубинка.

Прочие способности: развитый интеллект.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Поиск уязвимости (Экс): элебриане инстинктивно способны определять слабые места существа и пользоваться этим. В качестве действия полного хода элебрианин может совершить одну атаку (в ближнем бою или дистанционную) и при попадании может добавить к наносимому урону половину своего уровня (минимум +1 к урону). Вне зависимости от успешности атаки существо-цель становится невосприимчиво к этой способности на 24 часа.

Развитый интеллект (Экс): элебриане с лёгкостью понимают сложную информацию и удерживают в памяти незначительные детали. Элебрианин может попытаться вспомнить информацию вне зависимости от СЛ, даже если не изучил необходимый навык, и всегда может взять 20 для этой проверки (что займёт 2 минуты) даже без доступа к информационным сетям и локальным базам данных.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Инт, –2 Мдр

ПЗ: 2

Размер и тип: элебриане — гуманоиды среднего размера с подтипом «элебрианин».

Сумеречное зрение: элебриане видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.

Поиск уязвимости: см. блок параметров.

Развитый интеллект: см. блок параметров.

Элебриане, коренное население Эокса, были почти уничтожены в опустошившем планету катаклизме. До наших дней уцелела лишь крошечная популяция живых элебриан.

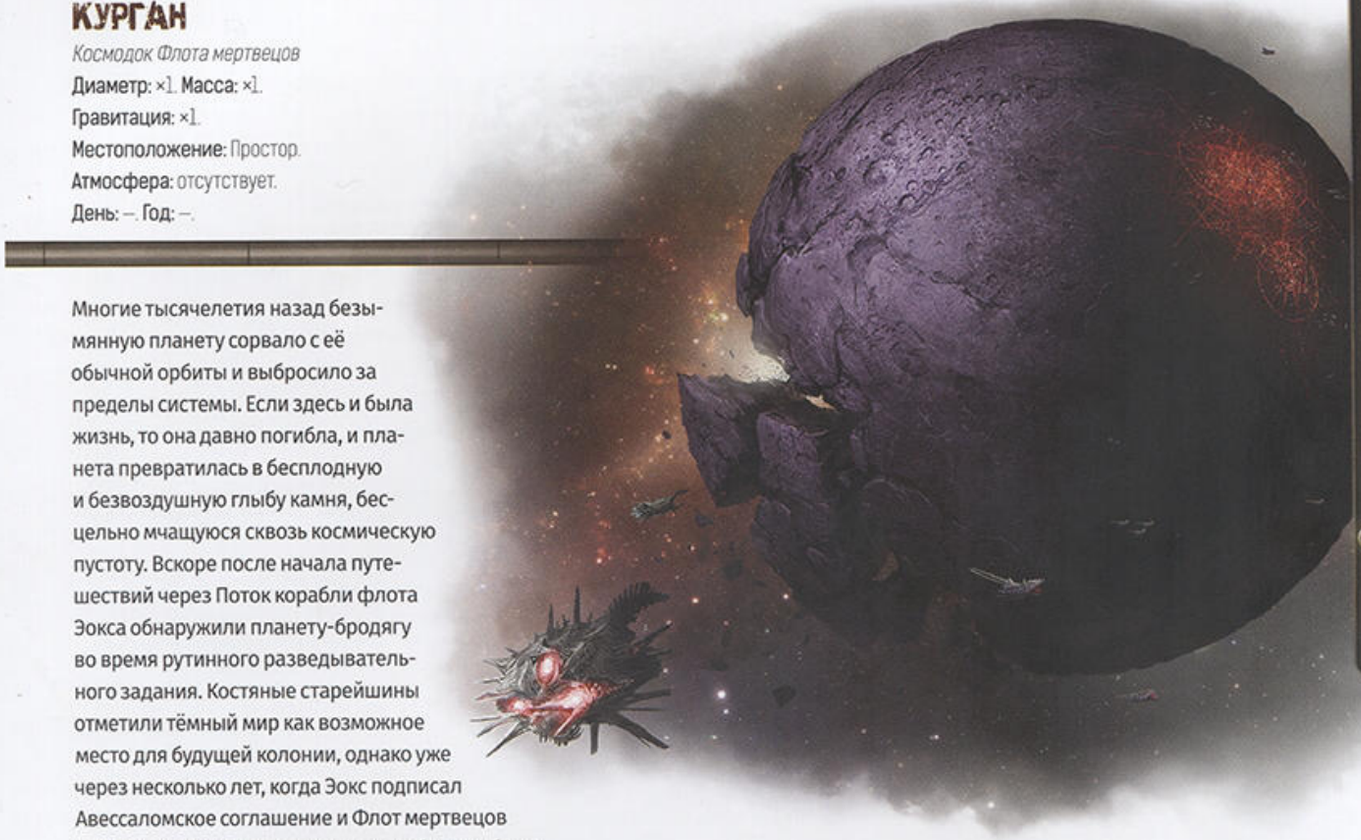
Элебриане очень похожи на людей, возможно, в далёком прошлом они произошли от общего предка. Как правило, они чуть выше 6 футов ростом, бледнокожие, с большими тёмными глазами. У них увеличенные черепа с чуть вытянутым лбом, позволяющим вместить крупный мозг. Большинство элебриан полностью безволосы, однако у некоторых всё-таки есть тонкие брови, а на их головах растёт немного жидких волос.

Элебриане сообразительны и от природы стремятся к накоплению знаний и могущества. Они берутся за задачи, которые позволят им получить ценные сведения или ощутимую личную выгоду.

КОДЕКС МИРОВ

КУРГАН

Космодок Флота мертвецов
Диаметр: ×1. **Масса:** ×1.
Гравитация: ×1.
Местоположение: Простор.
Атмосфера: отсутствует.
День: –. **Год:** –.



Многие тысячелетия назад безымянную планету сорвало с её обычной орбиты и выбросило за пределы системы. Если здесь и была жизнь, то она давно погибла, и планета превратилась в бесплодную и безвоздушную глыбу камня, бесцельно мчащуюся сквозь космическую пустоту. Вскоре после начала путешествий через Поток корабли флота Эокса обнаружили планету-бродягу во время рутинного разведывательного задания. Костяные старейшины отметили тёмный мир как возможное место для будущей колонии, однако уже через несколько лет, когда Эокс подписал Авессаломское соглашение и Флот мертвецов покинул родную планету, эти планы были забыты.

Тем не менее несколько десятилетий назад инициативный навигатор Флота мертвецов наткнулся на записи о существовании некой планеты-бродяги. Флот нуждался в месте для ремонта и строительства кораблей и основал базу на забытом мире, который его новые обитатели назвали Курган. Курган не вращается ни вокруг собственной оси, ни вокруг звезды, поэтому на нём нет смены дня и ночи или времён года. Планета постоянно находится в движении, так что командование Флота мертвецов не видит необходимости в ликвидации размещённых на ней производств в целях конспирации. На Кургане расположена огромная верфь — возможно, крупнейший судостроительный завод Флота мертвецов. В тех редких случаях, когда Курган проходит в непосредственной близости от возможной цели Флота, он используется как плацдарм для запуска множества истребителей и позволяет атаковать без использования звездолётов-носителей или транспортов.

Недавно учёные Флота попытались осуществить амбициозный план, установив в определённых областях планеты огромные двигатели и потоковые ускорители в надежде управлять движением блуждающей планеты или организовать её межзвездное путешествие. Эксперимент завершился катастрофическим взрывом, который уничтожил большую часть задействованного персонала и разрушил часть планеты. Теперь отколовшаяся от Кургана глыба величиной с континент висит в нескольких сотнях метров от своего прежнего местоположения, но — пока что — удерживается на месте притяжением оставшейся планеты. В этом регионе, который рядовые Флота мертвецов нарекли Изломом, остались не только напоминания о неудачном эксперименте, но и несколько странных сущностей, которые, кажется, то пропадают, то появляются в реальности. В основном эти существа кажутся безобидными, несмотря на свой странный облик, однако если несколько из них появляются одновременно, они начинают поглощать некромантическую энергию, поддерживающую неживое существование солдат Флота мертвецов, в результате чего доступ к Излому был запрещён.

После катастрофы база перешла под командование опытного некровита, командора Флота мертвецов Кнарстов. Она установила строгие руководящие принципы, ограничив полномочия штатных учёных и техников, чтобы избежать ошибки, подобной той, которая привела к отставке её предшественника. Кнарстов также намерена перевыполнить установленный верховным командованием Флота план по строительству новых звездолётов. К счастью, Кнарстов не нужно беспокоиться о комфорте или боевом духе своих войск, и, кажется, она неплохо продвинулась в достижении своих целей. Командор знает, что у неё не самая приятная работа, но не особенно заботится о собственной славе и стремится, чтобы Флот мертвецов находился в полной боеспособности и мог противостоять любому врагу.

В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

РАЗРУШЕННЫЕ ОБЛАКА

Автор: Джейсон Кили

Идя по следам культа Пожирателя, герои отправляются в далёкую неисследованную звёздную систему, где они обнаруживают руины города древней инопланетной цивилизации, парящие среди облаков газового гиганта. Во время исследования развалин они встречают выродившихся потомков некогда великой расы, владевшей тем самым супероружием, на поиски которого отправились герои. Собрав воедино легенды и суеверия дикарей, герои смогут установить, где спрятано супероружие и что ключом к нему служит огромное сооружение, которое культ Пожирателя планирует захватить!

ИСТАМАК

Автор: Джейсон Кили

Когда-то Истамак был огромным мегаполисом и важной колонией древней инопланетной цивилизации, но ныне в нём обитают лишь технологически отсталые потомки существ, некогда населявших этот город. Средь фабрик и небоскрёбов раскинулись заросли растений, ставшие домом для зверей, а жители города ведут борьбу за выживание, поклоняясь достижениям предков. Исследуйте достопримечательности Истамака, его заросшие парки и разваливающиеся здания и взгляните на снаряжение его нынешних обитателей, созданное из обломков наследия некогда великой расы.

ПОТОК И АЛЛЮВИОН

Автор: Джо Пасини

Триединый, бог искусственного интеллекта и компьютеров, даровал обитателям галактики Поток — переходное измерение, благодаря которому стали возможны межзвёздные перелёты. Узнайте больше о загадочном плане и посетите Аллювион — странный город в Потоке, служащий домом самому Триединому!

Open Game License Version 1.0a

Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Adventure Path #3: Splintered Worlds © 2017, Paizo Inc.; Authors: Amanda Hamon Kunz, with Thurston Hillman, Jason Keeley, and Owen K.C. Stephens.

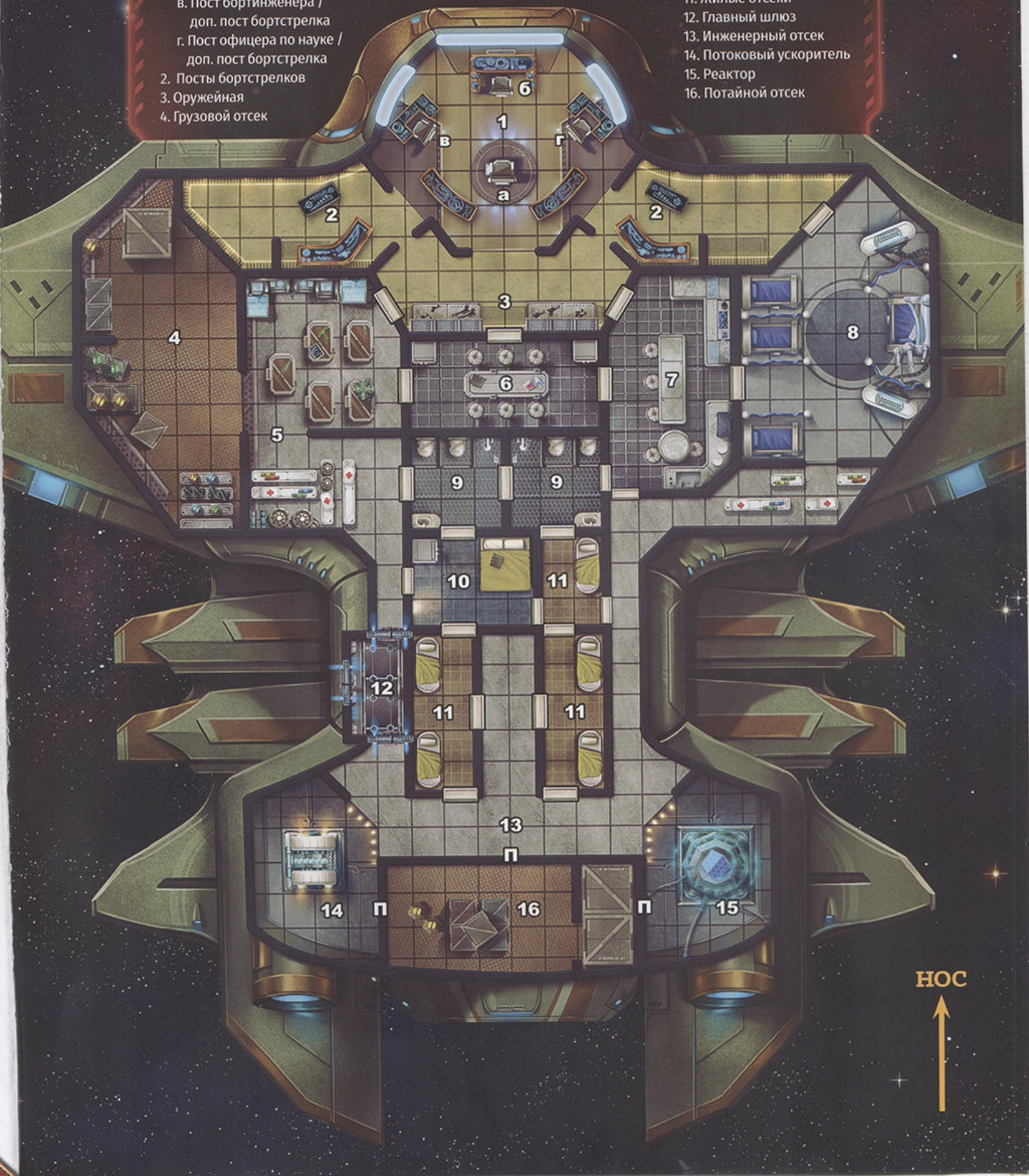
Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск №3: Расколотые миры. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

«НЕБЬЮЛОР АУТФИТТЕРС ЗВЕЗДОХОД»

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

ПЛАН «ЗВЕЗДОХОДА»

1. Мостик
   - а. Пост капитана
   - б. Пост пилота
   - в. Пост бортинженера / доп. пост бортстрелка
   - г. Пост офицера по науке / доп. пост бортстрелка
2. Посты бортстрелков
3. Оружейная
4. Грузовой отсек
5. Отсек синтезирования
6. Кают-компания/столовая
7. Камбуз
8. Медотсек
9. Санузлы
10. Капитанская каюта
11. Жилые отсеки
12. Главный шлюз
13. Инженерный отсек
14. Потоковый ускоритель
15. Реактор
16. Потайной отсек



ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ НА ЭОКСЕ

16+

Преследуя культистов Пожирателя, герои отправляются к разрозненным миркам Диаспоры, где во время поисков секретной базы культа повстречают и космических пиратов, и другие опасности этого пояса астероидов. Найденные в Поле Потерянных улики приведут героев на мёртвый мир Эокс, где им предстоит столкнуться и с местным неживым населением, и с тайными агентами официально находящегося вне закона Флота мертвецов, чтобы в конечном итоге разузнать, что культ Пожирателя отправился в далёкую звёздную систему, чтобы отыскать древнее супероружие!

Этот выпуск серии приключений Starfinder продолжает кампанию «Мёртвые солнца» и включает в себя следующее:

- «Расколотые миры», приключение под авторством Аманды Хеймон Кунц, предназначенное для персонажей 5 уровня.
- Путеводитель по Эоксу, планете мёртвых, и правила для жутких аугментаций — некротрансплантов. Автор: Оуэн К. К. Стивенс.
- Подробная информация о Флоте мертвецов, изгнанной с Эокса космической армаде нежити, включающая описание его звездолётов и некротехнического снаряжения его солдат. Автор: Тёрстон Хиллман.
- Инопланетные архивы, содержащие описание новых существ и нежити. Авторы: Аманда Хеймон Кунц и Оуэн К. К. Стивенс.
- Параметры и план нового звездолёта под авторством Аманды Хеймон Кунц и «Кодекс миров» под авторством Джейсона Кили, описывающий планету-бродягу, на которой расположена секретная база Флота мертвецов.

paizo

STARFINDER

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-9071701-0-0

Артикул 717010

9 785907 170100

PZO7203

paizo.com/starfinder

rpg.hobbyworld.ru